POWER UNLIMITED

HET GRO[...]E VAN DE BENELUX

13 Wii GAMES BESPROKEN

PAG. 64 CHECK SNEL: DE NIEUWE OVERLORD GAME NU €57,50 KORTING!

DE SIMS 3
FUCK 'T ECHTE LEVEN!

OVERLORD II
STERK, KOMISCH, ORIGINEEL

UFC 2009 UNDISPUTED
MISSELIJKMAKEND GOED

PROTOTYPE VS INFAMOUS
TITANENSTRIJD

Wolfenstein

WWW.PU.NL
JUL.2009
€ 3,85
00907





PLUS: PUNCH-OUT IS ALS FRAAI GESCHOREN SCHAAMHAAR • OVERROMPELD DOOR ARMA II • LITTLE KING: GROOTS • FIFA 10 GESPEELD! • RED DEAD REDEMPTION IS GTA IN HET WILDE WESTEN • FUEL: CLOSE BUT NO CIGAR • MEESTERWERK IN DE MAAK: HEAVY RAIN • BLUR: PGR, MAAR DAN ANDERS • VETTE ACE VOOR GRAND SLAM TENNIS • GHOSTBUSTERS • VIRTUA TENNIS 2009 • SW THE OLD REPUBLIC • RED FACTION GUERRILLA • TERMINATOR SALVATION • EN VEEL MEER...

HUB UITGEVERS

STEVIG IN JE SCHOENEN STAAN

'Groepscommandant is de mooiste functie binnen de infanterie.' Sergeant der eerste klasse Martijn (26) geniet zichtbaar van zijn leidinggevende rol bij de Luchtmobiele Brigade in Schaarsbergen. 'Je krijgt kerels binnen die nog bijna niks weten en gaat met ze aan de slag. Dan is het ontzettend mooi om die groep te zien groeien naar een geoliede machine.'



Buiten jaagt de sneeuw horizontaal langs de ramen. In de eetzaal van de Oranjekazerne in Schaarsbergen, thuisbasis van 11 Luchtmobiele Brigade, heeft groepscommandant sergeant 1 Martijn daar gelukkig weinig last van. Een paar maanden eerder liep hij nog in de snikhete woestijn van Uruzgan, samen met 'zijn groep'. Een mooie ervaring, waarin Martijn kon zien dat al die maanden van samen trainen in de praktijk ook werkte. 'Dat is geweldig om te zien. Ik vind het ook gewoon mooi om met mensen te werken.'

GROTE BROER

Een hechte groep vormen gaat niet vanzelf, maar Martijn weet inmiddels hoe hij dat aan moet pakken. 'Als groepscommandant ben je niet alleen militair commandant, maar ook papa, grote broer en maat,' zegt hij. 'In het begin ben je alleen commandant en geef je opdrachten op een presenteerblaadje. Later zijn ze zelfstandiger en kun je ze steeds meer vrijheid geven in hun handelen. Dit worden na verloop van tijd ook meer dan je collega's, het worden je maten. Natuurlijk zijn er verschillen binnen zo'n groep, maar je bent op elkaar aangewezen, je moet het met en vóór elkaar doen.'

'DRIE ZESTIG'

Dat bleek al snel tijdens de uitzending in Uruzgan, toen hun konvooi op een bermbom reed. Martijn: 'Het was op de weg terug van een patrouille. Ik zat als

'Als groepscommandant ben je niet alleen militair commandant, maar ook papa, grote broer en maat'



groepscommandant in het voorste voertuig. Op een gegeven moment zag ik kinderen langs de kant van de weg staan. Dat is meestal een goed teken. En dan toch plotseling... boem! Vanaf dat moment gaat alles heel snel. Je kijkt naar de rest van de mannen naast en achter je. Dan krijg je van iedereen duimpjes en komt de training naar boven. Het enige dat ik heb geroepen, was "Drie zestig!" en iedereen zorgde voor 360 graden beveiliging rond ons voertuig. Dat geeft je als groepscommandant een heel goed gevoel: in een stress-situatie gebeurt het zoals het moet.'

NAAR HUIS

Martijn erkent dat het intensief werk is en daardoor ook een keerzijde kent. 'Ik zit nu negen jaar bij deze baas en ben al negen jaar "binnenslaper"; ik slaap dus doordeweeks op de kazerne. Elke dag op en neer naar huis is voor mij gewoon te ver. Dat geldt niet voor iedereen hier hoor, sommigen wonen dicht genoeg bij de kazerne en zijn dus wel iedere avond thuis. Maar oefeningen en uitzendingen horen er wel bij. Wat het dan is, dat dit werk zo speciaal maakt? Ik krijg ontzettend veel voldoening als ik zie dat ze wat van me leren. Daarnaast is het werk dat ik hier doe absoluut niet mogelijk in de burgermaatschappij.'

DUIMPJE OMHOOG

'Neem bijvoorbeeld een "air assault" in Uruzgan,' gaat Martijn enthousiast verder, 'toch iets waar we als luchtmobiele infanteristen voor zijn opgeleid. Je zit dan volledig bepakt in de helikopter, adrenaline schiet door je lichaam, de heli landt, allemaal duimpje omhoog en vervolgens zit je als groep midden in de vallei en ga je voorwaarts. Je weet dat er Taliban in het gebied kan zitten en je ze dus ieder moment kunt tegenkomen. Op dat moment ben je als groep een echte eenheid, iedereen weet van elkaar wat er moet gebeuren. Dat is een onbeschrijflijk gevoel en uiteindelijk waar je het voor doet.' Martijn denkt er ook niet over om het groene pak uit te doen. 'Begin juni ga ik naar de Koninklijke Militaire Academie voor de officiersopleiding. Ik heb nu twee uitzendingen gedraaid als onderofficier en vind dat ik er nu wel klaar voor ben om officier te worden.'



Denk jij na het lezen van Martijn's verhaal: 'dat kan ik ook!', kijk dan voor meer informatie op www.werkenbijdelandmacht.nl.

Koninklijke Landmacht



OOK EUROPESE E3 IN AANTOCHT

Het mag duidelijk zijn, de E3 is weer terug in al z'n glorie! Nu is dat misschien weer wat overdreven, maar er staat in ieder geval weer een gamebiz waardige beurs. En dat is balen! Tenminste, als je net na wat laffe E3's besloten hebt niet die kant op te gaan. Nu is het meeste nieuws natuurlijk gewoon via de site te volgen, maar als vervolgens de party pics binnenkomen begint het toch een beetje te steken. De foto's op PU.nl en in ons volgende nummer (met uiteraard de E3 Daily Gamer) zullen bij de meeste thuisblijvers waarschijnlijk datzelfde gevoel opwekken.

Gelukkig ziet het er naar uit dat we (en dan bedoel ik niet alleen wij Nederlanders, maar ons Europese continent) eindelijk onze eigen E3 gaan krijgen. Wat men in Leipzig met de Games Convention voorzichtig begonnen is, lijkt dit jaar in Keulen met de Gamescom tot iets heel moois uitgebouwd te gaan worden.

In augustus zullen we het zien, maar duidelijk is dat wij als Europa steeds meer mee gaan tellen binnen de industrie. Niet alleen op het gebied van verkochte aantallen, maar ook wat betreft het ontwikkelen van games. En daar hoort zeker een eigen "European Entertainment Expo" bij! Wat gelijk de ideale kans is om zelf eens een kijkje op een gamebeurs van formaat te nemen; de Gamescom is immers ook een aantal dagen toegankelijk voor consumenten.

Check dus snel onze site voor meer informatie, dan lees je gelijk hoe je gratis toegangskaarten kunt winnen!



Niels



Niels in betere tijden; onderweg naar de E3 van 2005 mét kleurpotlodenpakket!

DE REDACTIE

Afgelopen lente was de warmste sinds 1901 en ook aankomende zomer lijkt zonnig en warm te worden, zo wordt door meteorologen en piskijkers voorspeld. We vroegen onze redacteuren wat zij doen als het lekker weer is buiten de vakantie om.

JURJEN



Het liefst ga ik met mijn gezin naar een sprookjes- of attractiepark. Ik heb namelijk twee jongens in de categorie dreumes/peuter, en die houden daarvan. En al hielden ze er niet van, dan gingen we nog, want papa Jurjen is zelf een groot liefhebber van dat soort parken. Dierentuinen, vind ik ook altijd leuk. Als het heeeeel warm is, wil ik ook wel een dagje naar zee.

JEROEN



Aaaah ja 1901, ik herinner het me nog als de dag van gisteren. Of was het eergisteren? Hoe dan ook, dat was me nog eens een lente zeg. Anyway, met warm weer lig ik meestal in mijn tuintje onder een parasol want met een tuin op het zuiden wordt het natuurlijk snikheet. En dan 's avonds lekker de BBQ aan.

J.J.



Zoals iedereen weet, is luiheid des duivels oorkussen en heb ik dus nooit vrij. Ook in de zon is het prima typen op een laptop als je een goede LCD verlichting hebt, en je wordt er net zo hard bruin van. Nu nog een laptop die tegen water kan en ik ben helemaal blij.

WOUTER



Oh fuck, wordt het een hete zomer? Heet past niet bij Nederland, daar is het land niet op gebouwd. Helemaal in de stad, waar buiten eigenlijk ontworpen is als een soort tussenfase tussen twee binnens. Als het echt te heet wordt dan ontsnap ik naar m'n roots, Veendam City, want daar hebben ze een prachtig park waar het net lijkt of Nederland ook best wel eens heet mag zijn.

JAN



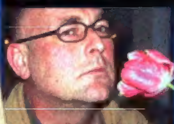
Aangezien ik een dakterras en een tuin heb, is de verleiding groot om met mijn laptopje buiten te gaan zitten werken. Al gaat dat meteen wel twee versnellingen lager moet ik bekennen, want met dat mooie weer grijp ik al snel naar witbier en rosé. Na vier uur 's middags komt er dan sowieso niets zinnigs meer uit mijn tekstverwerker.

STEVEN



Ik kan ook met mooi weer heel goed achter m'n scherm in een donkere kamer zitten. Evengoed zit er ergens diep van binnen in mij ook een buitenmens verstopt. Vroeger ging ik met mooi weer voornamelijk skateboarden of stapte ik op m'n trial fietsie. Tegenwoordig resulteert mooi weer meestal in een bezoekje aan de speeltuin met de kleine, of gaan we naar het bos lekker een stukkie lopen en op een terrasje een bakkie doen.

ED



Ik heb ook weleens geprobeerd om te werken met m'n laptop in het zonnetje, maar ik krijg daar schele hoofdpijn van. Pagina's corrigeren gaat wel, maar als ik echt effe niks omhanden heb, ga ik een stukje varen, hardlopen of als Koen thuis is, even een hengeltje uitgooien. Wat Koen daarmee te maken heeft? Hij durft de vis wèl van het haakje te halen.

MAARTEN



Eigenlijk game ik vrijwel constant, en als dan de zon schijnt, zet ik gewoon een raam open. Heel soms pak ik m'n fiets en scheur ik naar 't strand, maar dan ben ik daar niet alleen voor de zon natuurlijk!

IEMAND MOET HET DOEN

Zoals je ook elders in dit nummer kunt lezen, besteden we volgende maand uitgebreid aandacht aan al onze belevenissen op de E3 en gaan we dieper in op de games die we daar gezien en gespeeld hebben. Het hete nieuws kon je al lezen op PU.nl en daar zorgden onder andere Maarten en Jurjen voor.

Gelukkig maar, want toen we een twitterbericht van Maarten lazen dat het tweetal in het vliegtuig stapte, en er twee uur later een extra nieuwsuitzending werd aangekondigd over een vliegtuigramp boven de oceaan, kregen we 't toch heel even benauwd.

Gelukkig kon Maarten ons diezelfde nacht nog meedelen dat ze beiden heelhuids waren aangekomen en msn'de hij "iemand moet het doen" nadat hij volkomen uitgewoond het eerste filmpje gemonteerd en wel op de site had gezet.



UIT DEN OUDEN DOOSCH

Toen het maartnummer van dit jaar uitkwam, dacht ik toch wel even in het zonnetje gezet te worden. Maar niets, hoor. Al maanden wacht ik op dat schouderklopje of die warme handdruk maar ik geloof dat helemaal niemand op de redactie weet… dat ik sinds maart 2009 vijftien jaar bij de PU zit!
Volgens mij komen ze er pas achter als ze dit stukje lezen, want ik ga het ze niet vertellen ook.
Vijftien jaar geleden; toen liepen die baklappen van redacteuren nog in hun korte broek, reden ze rond op hun fietsjes met zo'n lange vlaggenstok aan de bagagedrager (Wouter natuurlijk met zijwieltjes).
Vijftien jaar geleden; het jaar waarin de eerste PlayStation werd geïntroduceerd, Pulp Fiction in de bioscoop draaide en de Kanaaltunnel gereed kwam.
Ik weet niet hoe ze er op de rest van de redactie over denken, en ik weet niet wat jullie er van vinden, maar ik ben er best wel een beetje trots op.
"Gefeliciteerd, ouwe lul", mompel ik dan maar zachtjes tegen mezelf.

ED


Ed met zijn allereerste PU: het maartnummer van 1994.

PU HEADQUARTERS


Links onze redactiebolide, die net als Wouter (rechts) wel een wasbeurt kan gebruiken.

Oplettende lezers zullen weten dat we begin dit jaar verhuisd zijn en op PU.nl hebben jullie ook middels filmpjes en foto's kunnen zien hoe relaxed wij er op dit moment bij zitten. De redactieruimte is enorm en de boel is zeer sfeervol aangekleed met allerlei posters, standees en andersoortige gameshit.
Bezoekers zijn dan ook altijd aangenaam verrast als ze voor 't eerst op onze redactie komen, want als je ons pand van buiten ziet, kun je je nauwelijks voorstellen dat er binnenin nog iets van gezelligheid te creëren valt.
Opnieuw een voorbeeld van het maar al te ware cliché: 'don't judge a book by its cover'.

JAN ONTMOET METALLICA'S LARS ULRICH

Naast games, heeft Jan nog een andere passie: muziek. De man kan de Chinese Muur nabouwen met al zijn cd's, en hij is dan ook, naar eigen zeggen, de enige redacteur die z'n muziek niet illegaal downloadt.
Onze veelschrijver schnabbelt nog regelmatig bij als muziekjournalist (Ooooh, dus hij krijgt z'n cd's gewoon gratis, vandaar - Ed) en in die hoedanigheid was hij de enige Nederlandse journalist die naar het Duitse Keulen af mocht reizen om Lars Ulrich van Metallica te interviewen.
Natuurlijk ging het gesprek al snel over gamen, en wat blijkt? Lars is niet echt een gamer, zijn kids wel. Die spelen Lars naar huis met Guitar Hero.





★ Brief ★ VAN DE MAAND

LELIJKE VOLKSWAGEN

Geachte Power Unlimited,
Bij deze betreur ik te melden dat zaterdag 9 mei 2009 twee leden van de gamewereld zijn gesneuveld onder mijn toezicht.
Ik had op die zwarte zaterdag deze twee maagden bevrijd van de winkelplanken van de Bart Smit en onder mijn hoede genomen. Onbespeeld en gaaf werden ze aan mij verkocht. Nietsvermoedend stapte ik op mijn fiets en zette koers naar huis; waar ze hoorden, en waar ze met open lade door mijn 360 zouden worden ontvangen.
Tot mijn onmacht werd het tasje van mijn stuur gerukt door een windstoot en belandde op de kille asfaltweg. In een split second stapte ik van mijn fiets om vervolgens met eigen ogen mee te maken hoe mijn hulpeloze jongens werden geplet door de vieze wielen van een lelijke Volkswagen. De honderden kilo's van het barbaarse hondenhok op wielen verpletterden de prachtgames in hun eigen doosjes, om ze met littekens en groeven getekende schijfoppervlakten achter te laten.
U leest het goed: achtergelaten. Dit was een typisch hit-and-run geval.
Ik zal het verschrikkelijke geluid van de knakkende gamedoosjes nooit meer kunnen vergeten.
Als ik die zakkenwasser van een bestuurder ooit nog eens tegenkom, weet ik niet of mijn toorn zijn automobiel heel zou laten.
Guitar Hero: World Tour en Assassin's Creed, jullie zijn nu vast in een beter oord.
Het spijt me, ik heb gefaald.
Uit aller naam,
Dennis Micka | Internet

Een lelijke Volkswagen, dat is net zoiets als witte sneeuw of domme Wouter. Eén tip Dennis: koop een stel fietstassen. Kun je daar je EA game naar keuze veilig in vervoeren.



De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

GOEDKOOP IS GEEN DUURKOOP

Ik ben al een gamer sinds het stenen tijdperk. Het heeft mij altijd heel erg bezig gehouden. Vanaf de ZX81 tot heden. Het heeft mij er waarschijnlijk van weerhouden een goede studie te volgen voor een baan met een goed inkomen.



Daar heb ik dan gelijk een probleem, want gamen is duur en ik wil alles origineel. Hoe doe je dat nu als je minder te besteden hebt? Budgetgamen is de oplossing. Ik kocht SBK08 voor 15 euro bij 12Game, The Club (zie screen) voor 5 euro bij de MediaMarkt, waarschijnlijk mijn beste koop ooit want het is gewoon een goed spel, en Race Pro voor 30 euro bij Bart Smit. Alles voor mijn beste vriend de Xbox 360. Voor 50 euro ben ik eigenaar van drie goede originele spellen.
Natuurlijk koop ik soms ook een spel voor de volle prijs. Ik betaalde 59 euro voor Resident Evil 5. Op sommige spellen kun je gewoon niet langer wachten. Dat komt ook door bladen als de PU. Maanden van tevoren maken ze je lekker met previews en dergelijke. Dat is als uitstel van je hoogtepunt en dat moet tot ontlading komen.
Toch, over het algemeen kun je best nog een paar maandjes wachten op een spel tot de hoofdprijs er af is. Eindconclusie is dan meer games voor minder geld en geen verval tot piraterij.
PU bedankt voor het voorspel, en iedereen: blijf vooral gamen.
Wim Boeren | Rotterdam

Bedankt voor het voorspel?
En wij maar denken dat we elke maand de climax zijn...

SPELFOUT

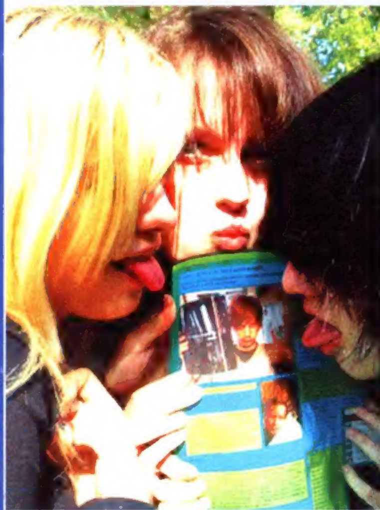
Hela luitjes van de PU! Eerst het standaard gezever maar; ben al een aardig tijdje abonnee van jullie blad en het is echt een top magazine!
Lees hem altijd met veel plezier en soms zelfs meerdere malen, maar dit keer toen ik de PU door zat te lezen kwam ik echter iets schokkends tegen.
Ik kwam thuis na een lange en vooral saaie dag op het MBO en dacht; ik pak de PU er bij en ga even op bed liggen. Toen kwam ik bij het stuk over "Army of Two: The 40th day" (PU #184 pagina 23). Vond het stuk op zich zeer interessant maar onder het kopje "Splinter Celliaans" kwam ik de spelfout "houtgreep" tegen en volgens mij schrijf je dit nog steeds als "houdgreep". Verder is het een geweldig stuk en heeft Jan weer goed gepresteerd. Keep 'em coming boys! Kijk alweer uit naar de uitgave van Mei 2009.
Met vriendelijke groet,
Martijn van Bijnen | Internet

Een spelfout in de PU?
Ed snapt er geen houd van...

Petje af voor Maarten

Haai PU mensen,
Natuurlijk lezen wij als meisjes ook de PU, en wel om één reden: Maarten! We waren dan ook zeer aangenaam verrast dat Maarten eindelijk een keer zijn pet af had bij de Xbox Live vs PSN feature. En om te laten zien hoe leuk we dat vonden, hebben we bij deze mail een foto bijgevoegd.
Oké oké, we kopen de PU natuurlijk ook voor de games, want meisjes gamen ook!
We lezen de PU dan ook elke maand met plezier. Ga zo door! :D
Lisa van Ginkel | Internet

Wat heeft Maarten, wat de rest van de redactie niet heeft? Jeroen is groter, Ed sportiever, JJ gespierder, Steven aardiger, Jan rijker, Jurjen intelligenter, Wouter... uuuh...



NOSTALGIE

Beste redactie en lezers,
Afgelopen weekend beleefde ik een mooie vorm van nostalgie. Toen ik mijn fiets in de kelder zette na een avondje stappen, liet ik mijn ogen even door de vrij lege ruimte glijden. Mijn blik viel op een grote shopperbag met daarin al mijn oude Power Unlimiteds.
Het laatste beetje alcohol in mijn bloed (fietsen ontnuchtert) deed zijn werk en een gevoel van nostalgie maakte zich meester van me. Ik pakte een willekeurige PU uit de tas. Het was Jaargang 4, september 1996. Ik denk dat veel van de huidige lezers toen nog in hun eigen poep aan het graaien waren en degenen die het wel meegemaakt hebben, horen waarschijnlijk bij de groep mensen die je gerust als pioniers in het gameswereldje mag zien.
Wat waren dat tijden, ik herinner me nog potjes Adidas Power Soccer, Formula 1 (op de Playstation), de eerste Tekken met vrienden (waarbij ik als enige een PSX had en dus altijd ass whoopte), online gamen nog niet bestond, internet alleen voor de elite was en ik nog minderjarig (16) was.
Bladerend door die oude PU, die de tijd trouwens goed heeft doorstaan, vallen mij enkele dingen op. Ed heeft nog haar (al is het niet zo heeeeeeeeeeeeel veel meer) en reviewt echt ELKE racegame, wat er trouwens heel veel waren die maand. Die racegames domineren die maand ook de verkoopcharts (toeval of...). Verder is er niemand meer bij de redactie van de PU actief.
Ook werden wij af en toe verrast door een profcheck, die maand waren het Extince (zie screen – Red.) en Skate (volgens mij heb ik nog een singletje liggen met alle twee erop) die Formula 1 op de PSX testten (wat een te gekke game was dat) en je kon je gevonden cheats nog opsturen voor publicatie.
Ach, ik kan mijmeren over vroeger, maar zoveel beter was het niet, als ik nu een PS1 of PS2 spel in m'n PS3 schuif, vraag ik me regelmatig af waarom ik toen zo enthousiast over die game was. Maar zolang de herinneringen top blijven, laat ik ze er ook liever uit. Alleen Final Fantasy 7 kijkt me nog wel eens smekend aan om gespeeld te worden.
Gelukkig is er nog altijd de Power Unlimited die al jaren een constante waarde is in gamesland, zelfs oude nummer zijn nog leuk om te lezen. Dus eigenlijk is de PU beter dan al die ouwe klassiekers die je niet meer speelt. Ga zo door jongens, dan lees ik jullie over tien jaar nog steeds.
Mzzls,
Mark Goerk | Hoensbroek



Weet je Mark, als je een slokkie te veel op hebt, worden oude PU's vanzelf steeds mooier. Als Ed te veel gedronken heeft, vindt ie zelfs z'n eigen vrouw aantrekkelijk.

YO!ART

Hey gasten,
Ik vind de Yo!Art rubriek in jullie blad erg vet, en daarom besloot ik zelf ook eens wat te ontwerpen. Het moet de Master Chief voorstellen in de laatste game van de trilogie.
Ik hoop dat jullie het vet vinden.
Laterrrrz,
Erik Zijp | Heerhugowaard

Vet? Masterlijk!



JAN IS DE POWERSPY!

Ja, ja, PUwers; ten eerste geweldig blad (duh).
Ten tweede ik heb misschien wel het mysterie van de Powerspy ontrafeld!
De Powerspy is niemand minder dan Jan!
De Powerspy heeft een soort van bewijs achtergelaten in PU #185. Op bladzijde 13 links bovenaan zie je Jan in een glazen bol met de titel: "Jan kijkt in z'n glazen bol". En als we dan verder lezen naar bladzijde 17 column van de Powerspy, citeer ik: "De Powerspy ziet nog een andere reden, glazen bol kijker als ie is." Dit verwijst dan weer naar het plaatje van Jan.
Daarom vraag ik dit: Is Jan de Powerspy ja of nee en geef geen vage antwoorden!
Zeger Huisman | Groot-Ammers

Leuk geprobeerd, maar Jan is de Powerspy niet. Dat zweren wij op de snor van Princess Peach.







RARE PLAATJES

YO PU,
IK ZAT WEER EENS FAR CRY 2 TE SPELEN, TOEN ZAG IK EEN GAPPIE OP DE GROND LIGGEN EN HIJ ZAT OP ZIJN NAGELS TE KAUWEN, MAAR HIJ AT Z'N HELE VINGERS ERBIJ OP. LOLZ, DUS IK DACHT IK MAAK FF EEN FOTOOTJE VOOR MIJN FAVO BLAD.
LATERS, NICK I INTERNET



Overtref Nick en maak het volgende screenshot van een raar voorval in een game. Ieder-een die een "raar plaatje" heeft weten te schieten, stuur 'm op naar:

REDACTIE@POWERUNLIMITED.NL
OVV RAAR PLAATJE.

KORTE VRAAGJES

Hey PU gasten,
Als hardcore DS gamer heb ik een paar vragen.
❶ Ik heb al een tijdje een ttds (kaartje waar je spellen op kan downloaden). Zou dat niet wat voor jullie zijn? Games gewoon van het internet afhalen en spelen? Spellen kunnen reviewen terwijl concurrenten aan de preview beginnen?
❷ Er gaat een verhaal over The Legend Of Zelda: Spirit Tracks op internet. Kunnen jullie daar al iets over vertellen?
❸ Welke DS game is de beste (ik heb me weken vermaakt met Zelda: The Phantom Hourglass dus...)?
Niels | Internet

❶ Ja, en als we onze boodschappen uit de supermarkt stelen, zijn we ook een stuk goedkoper uit.
❷ We kunnen je vertellen dat ie niet online staat, althans nog niet.
❸ Laat die Phantom Hourglass nu inderdaad een van de beste zijn, samen met Super Mario uiteraard.

Yo PU gasten,
Om het cliché maar even genoemd te hebben: ga nog maar lekker door met jullie toffe blad!
Maar let's get to the point. Jullie lijken me allemaal wel (redelijk) slimme gasten (meestal dan) en nou dacht ik: screw ouders, leraren en begeleidingstjappies: ik wordt PU journalist!!
Maar wat moet ik nou eigenlijk doen om over een paar jaar Ed flodderige werkstukjes toe te sturen?
Hopelijk antwoord, ik zou graag jullie tiende redacteur worden! (als Ed er nog zit tegen de tijd dat ik van school kom):P
Vincent Stolk | Internet

Ai Vincent, "ik wordt" met dt. Ed verslikte zich in z'n Chocoprins toen hij dat las. "Nóg zo'n zich journalist noemende baklap die de dt-regel niet kent, kan ik er echt niet meer bij hebben", sprak hij naar adem happend.

Hey PU Pipo's,
Aangezien ik zeer veel waarde hecht aan jullie (p)reviews wat betreft mijn keuzes qua games, begon het me op te vallen dat ik wat reviews mis met name: Legendary, Deadly Creatures, Rise of the Argonauts, Silent Hill Homecoming en Tungusta Files.
Toch wel gemiste kansen aangezien Deadly Creatures samen met House of the Dead: Overkill mij hadden kunnen overhalen om toch een Wii aan te schaffen.
Misschien een nieuwe rubriek? Of haal anders de shortcuts weer boven tafel, het is maar een tip ;-).
Daarnaast had ik nog twee vraagjes.
❶ Waarom zeiken jullie Wouter altijd af? Ben als Groninger dan wel geneigd om voor mijn provinciegenoot op te komen.
❷ En wat betekent IP?
Keep up the good work.
Patrick Strating | Internet

❶ Wouter vraagt er zelf om. Heb je die onzin wel eens gehoord die hij altijd uitkraamt? Oh ja, jij verstaat dat natuurlijk gewoon...
❷ IP betekent Intellectual Property, als in "beschermd idee/bezit". Het kan ook een Incontinente Plaspop zijn, maar dat is een heel ander verhaal.
En de reden dat we games niet in de PU behandelen, ligt soms aan het feit dat we de code niet of te laat krijgen of dat het blad op een bepaald moment vol zit. In sommige gevallen hebben we dan PU.nl nog, dus blijf ook onze site checken.

Beste redactieleden,
Ik heb een tweetal vraagjes.
❶ Hebben jullie al wat gehoord over Kingdom Hearts 3?
❷ Gaan er binnenkort nog leuke PSP-spellen uitkomen? Mijn PSP staat al een tijdje uit...
Bedankt alvast, gr.
Peter | Internet

❶ Helaas, we hebben nog niets gehoord over Kingdom Hearts 3.
❷ Wij hebben hetzelfde probleem. Maar Sony heeft beloofd na de zomer met toffe shit te komen.

Lieve, lieve PU mensen,
Vragen van mij aan jullie!
❶ Staat Dead Space 2 al vast?
❷ En namens mijn zus... komt er een Mirror's Edge 2?
Alvast bedankt, jullie zijn te goed voor deze wereld!
Groeten,
Anthony | Internet

❶ De game is nog niet officieel aangekondigd maar EA kennende, zal ie wel komen.
❷ De game is nog niet officieel aangekondigd maar EA kennende, zal ie wel komen.

Hoi,
Ik heb een paar vraagjes.
❶ Ik heb op het internet gelezen dat er rond december een nieuwe Zelda komt. Gaan jullie die reviewen?
❷ Welk spel op de Wii raden jullie mij aan?
Sarah | Internet

❶ Nee, natuurlijk niet. We slaan topgames altijd over.
❷ Sports Island raden we je in ieder geval af!

WOLFENSTEIN

WOUTER STRIJDT TEGEN DE VERENIGDE NAZI'S

Wolfenstein is voor games hetzelfde als wat Unox voor worst is, As the World Turns voor soaps en Mart Smeets voor de sportjournalistiek. Een gevestigde naam dus. Wouter houdt echter niet van worst, gaat over z'n nek van soaps en zou Mart Smeets het liefst zijn gerimpelde keel dichtknijpen. En om nou te zeggen dat ie een grote Wolfenstein liefhebber is...

Ik ben altijd wat sceptisch als ik hoor dat er wéér zo'n first-person schietspelletje wordt aangekondigd. Dit heeft vooral te maken met het feit dat een developer echt met iets bizar origineels moet komen (BioShock, Far Cry 2) wil z'n FPS de compleet verzadigde markt nog enigszins kunnen bedienen. Óf hij pompt miljoenen bucks en vijftien jaar ontwikkeltijd in z'n project (Killzone 2, Crysis), dat kan ook nog wel eens tot resultaat leiden. Maar de kans dat een nieuwe shooter er eentje wordt van dertien in een dozijn is in mijn ogen groter dan in welk ander genre ook.

Bovendien, laten we heel eerlijk zijn, is de first-person shooter een knaloud genre dat z'n beste tijd wel gehad heeft. De gloriejaren van Duke Nukem, Hexen, Descent, Heretic, Doom én Wolfenstein liggen inmiddels ver achter ons. Dat waren de tijden dat we nog écht onder de indruk raakten van zo'n menneke dat in een driedimensionale wereld rondliep en zelfs naar BOVEN kon schieten! Ha, sommige hypersensitieve mensen werden er destijds zelfs misselijk en duizelig van, stelletje kanslozen!

GEWOON WEER EEN DAGJE SCHIETEN

Nee, tegenwoordig leven we in een wereld van free-roaming 'doe-waar-de-fuck-je-zelf-zin-in-hebt'-games en wordt er kritiek geleverd op lineaire toestanden; een trend waar ik mezelf overigens helemaal in kan vinden. Vandaar dat ik ook maar matig enthousiast was over de nieuwe Wolfenstein toen ik die een paar maanden geleden voor het eerst mocht aanschouwen. In die demo liep ik door kapotgeschoten woningen (wat me deed denken aan de eerste Call of Duty delen) terwijl ik als een stomdronken toerist die in hartje Parijs een toilet moet vinden, van hot naar her liep, op zoek naar het gangetje of deurtje waar ik door moest.

Al goed, dat laatste had ook een beetje te maken met mijn richtingsgevoel (vergelijkbaar met dat van een blinde Pygmee die in hartje New York wordt



Eind jaren veertig zou deze oorlogsmisdadiger vluchten naar de Verenigde Staten en tientallen jaren een anoniem bestaan leiden als ghostbuster.

"JE MOET HET ZIEN OM TE GELOVEN HOE HEERLIJK DE HOOFDEN UIT ELKAAR SPATTEN."



WOLFENSTEIN DOOR DE JAREN HEEN



Omdat Wouter nog luiers met plasgootjes droeg toen de oorspronkelijke Wolfenstein games verschenen, hebben we Jan gevraagd een beknopte geschiedenisles te geven over deze roemruchte serie.

WOLFENSTEIN 3D (1992)

Als echt PC gamertje was Wolfenstein voor mij een mijlpaal. Het was feitelijk een van de allereerste 3D first-person shooter games. Zelf noemden de makers, id Software, het spel pseudo 3D aangezien de game bijvoorbeeld geen plafonds kende!

Wat zeer bijdroeg aan de populariteit van Wolfenstein 3D was het feit dat de game gratis als shareware werd verstrekt; een voor die tijd overigens vrij normale gang van zaken. Dat betekende dat gamers maar liefst een derde van de game gratis konden spelen (tien levels). Kom daar nu nog maar eens om!

In Duitsland werd Wolfenstein 3D al snel verboden vanwege de aanwezigheid van hakenkruizen, Adolf Hitler als eindbaas en het Horst





gedropt), maar dat neemt niet weg dat ik het idee had weer een everyday shooter onder mijn handen te hebben, eentje die er ook nog eens weinig bijzonder uitzag.

STRIPPER

Gelukkig mogen meningen veranderen en gelukkig is de ene previewbuild de andere niet, dat bleek ook in dit geval weer eens. Want ik mag dan wel geen enorme shooterfanaat zijn, games als Halo staan absoluut hoog op mijn lijstje van all-time favorites, simpelweg omdat er weinig toffer is dan een zalig potje knallen. Als het goed werkt, als je tegenstanders zich lekker verzetten, als de chaos maximaal is, en je gefocust als een zeearend op sardientjesjacht je plasma en/of lood aan het afschieten bent, dan weet je weer waarom je gamer bent geworden.
Shooters laten op een zeer geslaagde wijze de evolutie van gaming zien en dienen als een prima tijdlijn, want elke nieuwe topper is grafisch weer drie keer zo indrukwekkend als die van een aantal jaren daarvoor. Nou wordt de nieuwe Wolfenstein wat dat betreft misschien geen historische mijlpaal, maar het schieten, het knallen, het vuren, het blaffen... ja, dat gaat als de heupjes van een professionele stripper; om gek van te worden zo soepel.

ALS GOD IN NAZI-DUITSLAND

Ik zat in God mode, want de build die ik speelde had de rare bug opgelopen dat doodgaan meteen een respawn naar het begin van de hele game tot »

WIST JE DAT?

- Wolfenstein 3D geïnspireerd was op de jaren '80 games Castle Wolfenstein en Beyond Castle Wolfenstein van Muse Software. In beide gevallen behelsde het stealth-action games.
- Ook in de games van Muse Software B.J. Blazkowicz de hoofdrol speelde.
- Wolfenstein 3D naast PC ook verscheen op de 3DO, Super NES, Game Boy Advance, Acorn Archimedes, Atari Jaguar, Apple Macintosh, Apple IIGS, Windows Mobile en de iPhone.
- Wolfenstein 3D op 5 mei (1992) verscheen. Inderdaad, op Bevrijdingsdag.
- De nieuwe game, Wolfenstein dus, tegen alle verwachtingen in toch in Duitsland uitkomt.
- Die Duitse versie wel eerst onder handen wordt genomen. Zo worden de hakenkruizen uit de game gehaald, is er geen bloed te zien en wordt de verhaallijn aangepast.
- Raven Software en id Software opvallend stil zijn rondom de multiplayer van de nieuwe Wolfenstein.
- Terwijl die er toch echt wel in zit.
- Creative director Eric Biessman van Raven Software de nieuwe Wolfenstein geen Tweede Wereldoorlog game vindt. "While the game is set in WWII, it's not a WWII game – that's like saying the Indiana Jones movies are WWII movies".
- Er nog steeds een film in de maak schijnt te zijn gebaseerd op Return to Castle Wolfenstein.
- En om positief te besluiten: Uwe Boll daarvan niet de regie doet.







Wessel-lied als themamuziek. Daar kon je op wachten, natuurlijk.

SPEAR OF DESTINY (1992)

Nog in hetzelfde jaar dat Wolfenstein 3D uitkwam, verscheen reeds de sequel, of beter gezegd, een heuse prequel.
B.J. Blazkowicz moest de speer waarmee Jezus aan het kruis gestoken zou zijn, terug stelen van de Duitsers die de speer op hun beurt weer uit Versailles hadden ontvreemd. De gameplay en de graphics waren nagenoeg identiek aan die uit Wolfenstein 3D.



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN (2001)

Het duurde maar liefst negen jaar voor id Software terugkeerde naar de game waarmee ze hun

» gevolg zou hebben, en dat wilden ze niet hebben, natuurlijk. Vanzelfsprekend had ik de boel gewoon geownt en was doodgaan voor mij niet eens een optie geweest, maar de mensen bij Activision wilden dat risico toch niet lopen. Vreemd genoeg hou ik wel van doodgaan, dus het feit dat ik onkwetsbaar was, bedierf voor mij de pret nogal, maar op deze manier kon ik wel op mijn gemakkie alles bekijken en letterlijk oog in oog staan met de vijanden. Natuurlijk schoot ik menig geüniformeerde Duitser door het voorhoofd, maar de doorsnee soldaat werd vaak bijgestaan door bovennatuurlijke freaks. Zo was er een kale mafkees die blauwe, plasma-achtige shit op me afschoot en de Moffen om hem heen (maar ook regelmatig zichzelf) omringde met gelijkkleurige schilden.
Het zag er allemaal cool uit en er werd mij verteld dat deze freaks een bitch zijn om neer te knallen als je niet in God mode zit. Ik geloofde het meteen...

HITPOINTS

Maar laat ik nog even benadrukken hoe lekker het schieten is. Ik heb het kapot knallen van Nazi's altijd al als een van mijn favoriete hobby's beschouwd, maar nooit was het zo intens bevredigend als in die neue Wolfenstein.





Vanwege hun rare kreten werden deze wezens ook wel Na, na, na, na, na's genoemd.

Je vijanden hebben een bijzonder groot aantal hitpoints met bijbehorende pijnanimaties en de headshots zijn van een ongekend niveau. Je moet het zien om te geloven hoe heerlijk de hoofden uit elkaar spatten na een schot van je zwaar geupgrade rifle.
Ja, ik mocht met een stel flink opgekalefaterde guns spelen, waardoor ik dus echt geen kont over de moeilijkheidsgraad kan vertellen, maar wel kan mededelen dat het upgraden van je wapens geen kansloze operatie is. De diepte van de gameplay in Wolfenstein zal ook grotendeels afhangen van in hoeverre je je wapens mooie snufjes kan toebedelen met behulp van het goud en de schatten die je hebt verzameld. Het zal hoe dan ook een leuke nevenbezigheid worden en ik ben benieuwd of het eveneens op de sci-fi wapens toepasbaar is. Een van deze 'supernatural guns' die ik mocht proberen, was een lomp apparaat dat bliksems afknalt en waar de Duitsers heerlijke epileptische stuiptrekkingen van kregen. Het zou toch mooi zijn als je je slachtoffers steeds harder kunt frituren met deze gun, door er een extra accu in te proppen, ofzo...

ARTY WOLFENSTEIN!?

Het lijkt wel of iemand de smoel van Wolfenstein opengetrokken heeft, en er vijftien liter sfeer in heeft gedonderd tussen de eerste preview en deze versie in. De graphics zijn nu namelijk best wel indrukwekkend te noemen. Niet alleen door de rijkheid aan details (ik schoot voor de gein een reeds




Heb ik thuis ook, een vrouw met groene vingers.

eerste grote commerciële succes behaalde. Id zelf was echter te druk met Doom en Quake en stalde het project bij Gray Matter, dat een puike job wist af te leveren.
Deze keer draaide het om een gevecht met Heinrich Himmler's Paranormale Divisie, waarbij knallen tegen Duitsers en bovennatuurlijke vijanden perfect in balans waren. Ook de diversiteit aan wapens,



omgevingen en vijanden sprak aan, met name de in leer gestoken vrouwelijke Elite Guards.

WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY (2003)

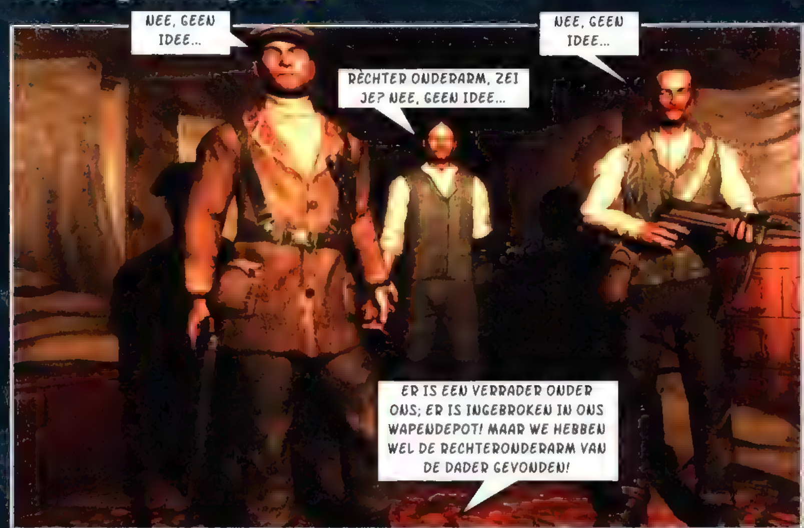
Bedoeld als commerciële add-on voor Return to Castle Wolfenstein, werd Enemy Territory uiteindelijk toch een gratis, stand-alone multiplayer game die heel veel navolging kreeg. In 2004 werd de broncode vrijgegeven zodat ook Mod makers helemaal los konden gaan met de game.
Enemy Territory was een van de eerste shooters die met behulp van verschillende klassen (Soldier, Medic, Field Ops, Covert Ops, Engineer) objective based gameplay op grootschalige manier populair maakte.

dode vijand in zijn hoofd, waardoor niet zijn hele knar er af spatte maar slechts de helft!), maar zeker ook door de trucjes met kleurgebruik. De "Veil", een alternatieve dimensie waar hoofdpersoon BJ zich af en toe in moet begeven om puzzels op te lossen of om bepaalde powers te gebruiken, ziet er bijvoorbeeld groen-blauwig en spooky uit, terwijl de echte wereld behoorlijk duister is en met veel grijs- en bruintinten weergegeven wordt. Verder kan je ook nog je powers kwijtraken door bepaalde objecten in de omgevingen, waarna de hele wereld plotseling zwart-wit wordt, met uitzondering van "het ding" dat je powers heeft gejat. Die is dan omgeven door wervelend, groen spul dat fel afsteekt tegen de zwart-witte wereld. Je zou het bijna kunstzinnig noemen, ware het niet dat we het nog steeds over een game hebben waarin Nazi's afknallen centraal staat.

GEEF ME MEER!

Na een eindbaasgevecht waarin ik een gigantisch, enorm lomp, zombie-achtig beest met een ongelooflijke rotkop tegen palen moest laten aanknallen (een vrij standaard battle die je misschien wel bekend voorkomt als je in Spider-Man: Web of Shadows tegen Rhino geknokt hebt), was de preview-sessie voorbij.
Ik had echter zin om nog veel langer door te gaan met brains tegen muren te laten spatten! Ik wou nog meer Duitsers elektrocuteren! Ik wou nog meer Nazi-goud verzamelen! Kortom: ik wou meer!
Dat mag als een goed teken beschouwd worden: immers, als iemand zo sceptisch als ik, toch behoorlijk enthousiast z'n speelsessie afsluit, dan doe je als game iets goed.





JAN & WOUTER IN DISCUSSIE

Jan: De nieuwe Wolfenstein komt eraan! Joepiedepoepie!

Wouter: Neem een relaxeerpil, Jan, er komt wel eens vaker een schietspelletje in de schappen te liggen.

Jan: Rustig? We hebben het hier over Wolfenstein! Feitelijk de moeder aller shooters. Jij hebt ook totaal geen historisch besef, onnozele gans!

Wouter: Ja, moeder inderdaad. En weet je wat er met moeders gebeurt? Die worden er echt niet sappiger of verser op, hoor! Op een gegeven moment proberen ze met botox en liposuctie nog een beetje met de lekkere dochters van deze wereld te concurreren, maar iedereen weet dat ze toch te ouderwets zijn om nog geil te kunnen blijven. Pardon voor de onsmakelijke vergelijking overigens.

Jan: Alsof alleen het nieuwste van het nieuwste nog interessante gameplay op kan leveren. Ik zie ook wel in dat id Software haar shooterkroon heeft moeten afstaan aan studio's als Infinity Ward en Bungie, maar dat betekent toch niet dat nieuwe delen van roemruchte franchises per definitie achterhaald zijn? En sinds wanneer is er wat tegen het afknallen van Nazi's?

Wouter: Er is natuurlijk niets mis met Nazi's afknallen, integendeel, maar het is tegelijkertijd ook het grootste zwaktebod van Wolfenstein. Ze hebben twee kernelementen waar ze tot in de eeuwigheid nieuwe variaties op moeten verzinnen: Nazi's en bovennatuurlijke shit. Oh ja, en die BlowJob Blazkowicz, die trouwens best wel een laue gast is.
Hoe dan ook, wat mij betreft is die hele Tweede Wereldoorlog inmiddels behoorlijk uitgekauwd, uitgespuugd en nog een keer herkauwd, maakt niet uit hoeveel bovennatuurlijke scheisse je in de mix gooit.

Jan: Oké, ik ben het met je eens wat betreft de overkill aan WO II shooters. Maar Wolfenstein is niet standaard WO II. Het is puur een excuus om Duitsers als bad guys op te voeren. Dat is toch humor? Dit is feitelijk pas de vierde Wolfenstein game als shooter in een periode van zeventien jaar! Dat uitkauwen valt dus behoorlijk mee. Belangrijker is dat Wolfenstein gewoon voor ouderwetse fun gaat in een nieuw, over de top jasje. Ik zeg niet dat hier sprake is van het achtste wereldwonder, maar de game wordt zeker genieten. Zag ik jou daar net niet met een dikke grijns een paar Duitsers neermaaien?

Wouter: Oké, het lijkt best een aardig spelleke te worden, zoveel is waar, en met de ontploffende moffenhoofden zit het ook wel goed. Maar toch zie ik het somber in voor de verdere toekomst van Wolfenstein. Sonic was ook ooit een icoon, maar met alleen het gegeven van een rappe egel viel op een gegeven moment gewoon niets tofs meer te verzinnen.

Jan: Ik blijf erbij dat Wolfenstein een vette franchise is met veel mogelijkheden, en dat ook dit laatste deel ouderwets knalplezier op gaat leveren. En als er over vijf jaar wéér een nieuw deel komt, hoor je mij niet klagen...

VERWACHTING

[illegible]

+ Mooie kleurtjes!
+ Ontploffende Duitse hoofden!
− [illegible]
− [illegible]


WOUTER

WOLFENSTEIN
RAVEN SOFWARE / id SOFWARE / ACTIVISION
PS3 / XBOX 360 / PC
Q3 2009

Het jaar daarvoor had Battlefield 1942 de wereld veroverd met multiplayer gameplay waarbij het overnemen van controlepunten de hoofdrol innam.
In Enemy Territory draaide het echt om het uitvoeren van bepaalde doelen in een afgebakende tijd, door samen te werken met teamleden van verschillende klassen.



POWERSPY

- De vliegreizen naar de E3 hebben altijd iets speciaals.
- Omdat de hele Nederlandse gamespers vaak op dezelfde dag naar LA reist, is dit waarschijnlijk de enige keer per jaar dat je in een vliegtuig geen enkel probleem hebt om een four-player multiplay sessie op de DS op te starten.
- Maarten en JJ zijn ook erg blij dat de iPhone nu echt een 'handheld' is geworden met een aantal vette games erop, want samen met de DS en de PSP hebben ze nu net genoeg batterijduur om een vlucht van elf uur te overleven.
- Jan gamet nooit in het vliegtuig. Geen tijd, hij moet namelijk altijd nog een paar stukjes tikken voor een van de 346 andere bladen waarvoor hij schrijft.
- Tony Hawk himself meldt dat het stukje hardware dat bij de nieuwe Tony Hawk-game de skateboard moet nabootsen, 'bijna net als een skateboard aanvoelt'.
- Betekent dit dat je straks met het Balance Board-achtige ding een grind kunt maken op de keukentafel?
- Een hardnekkig gerucht in de dagen voor de E3 was dat Microsoft met een handheld zou komen.
- Terwijl we dus ook al maanden lopen te specuraaskallen dat Microsoft met een nieuwe, opgedofte versie van de Xbox 360 komt.
- Of zou het zo zijn dat die nieuwe opgedofte versie van de 360 zo klein is dat je hem in je broekzak kunt stoppen?
- Vier drumstellen kun je dus straks met Guitar Hero 5 aansturen.
- De Powerspy voorspelt voor 2010 een flinke groei van het psychiaterbezoek door overspannen ouders die een klein beetje koekoe zijn geworden van het getik van vier pubers met ADHD.
- Dan nog liever vier meisjes de hele dag dezelfde song van Britney Spears horen janken in Lips of SingStar.
- De Powerspy is overigens benieuwd hoe groot de invloed van de Mexicaanse griep is geweest op de E3. Immers, het is erg lastig om de nieuwe SingStar te testen met een mondkapje op.

NA DE E3 WETEN WE DAT...

- We met kerst met de nieuwe handheld van Microsoft kunnen spelen.
- We wat minder geld voor de PS3 opzij hoeven te leggen.
- Niet alleen onze moeders en vriendinnen blij zijn met de Wii, maar wij ook weer.
- De publishers wederom totaal geen rekening hebben gehouden met de kredietcrisis en ons opzadelen met meer goede games dan we kunnen bekostigen.
- Er een raceoorlog uitgebroken is tussen Forza 3 en Gran Turismo 5.
- Assassin's Creed 2 de mooiste game wordt met kerst.
- Veel van onze collega's nog steeds niet weten wat een deostick is.
- Activision de winnaar gaat worden rond de feestdagen dankzij Modern Warfare 2.
- Het EA van nu niet meer het EA van vroeger is. Je mag zelf bepalen hoe je dat opvat.
- De PC nog steeds bestaat.
- Amerikanen nog steeds te dik zijn.
- Dé vernieuwing bij online gameplay is dat het met nog meer mensen tegelijkertijd kan.
- De iPhone (of iPod Touch) de PSP en de DS langzaam maar zeker wat pijn begint te doen.
- Er twee grote verschillen zijn tussen een boothbabe en onze eigen dames.



INDIANA JONES SLUIPT NAAR DE WINKELS

Vroeger was Indiana Jones toch echt wel een A-merk in de game-industrie en werden de Indie games vrij stevig gepushed door Lucas Arts, maar nu?

We horen en zien er niet veel van terwijl er dus wel een Indiana Jones game, genaamd The Staff of Kings, aankomt. Wat is er aan de hand? We vroegen het aan Indie-expert Jan, de man die met het schrijven van stukjes over games bijna net zo veel geld heeft verdiend als George Lucas met alle zes Star Wars films bij elkaar.

"The Staff of Kings is een game voor de Wii, PSP, DS en PS2. Dat alleen is al opmerkelijk; LucasArts gaat blijkbaar voor een jongere doelgroep (omdat die minder kritisch is?).



De vraag is natuurlijk, waar is de next-gen Indy gebleven die ooit op de E3 werd aangekondigd (en waar een techdemo van draaide) als de nieuwe Heilige Graal?

Het feit dat LucasArts The Staff of Kings zo stilletjes lanceert, is vermoedelijk ook omdat ze er zelf niet zo heel veel van verwachten. Het spel, dat overigens best vermakelijk is, kent beduidend minder hoge productiewaarden dan bijvoorbeeld The Force Unleashed van vorig jaar. En waarom zou je grote bedragen aan marketing uitgeven als je het vooral zal moeten hebben van de doelgroep die sowieso alle Indiana Jones stuff koopt. Blijkbaar is Indiana Jones een 'leuke game voor erbij' geworden voor LucasArts en Activision. Dat het trompetgeschal en het persoffensief uitblijft, zegt vooral iets over het gebrek aan geldingsdrang en het verwachtingspatroon bij de makers zelf."



KOMT HET NOG GOED TUSSEN UBI EN DE Wii?

Ubisoft was een van de eerste partijen die een shitload aan spellen uitbracht op de Wii, met de nadruk op shit.

De vieze smaak die door misbaksels als Far Cry Vengeance(zie screen boven), Open Season en Red Steel (ja, ook Red Steel) werd opgeroepen, hangt ons nog vers in de mond.

Eigenlijk zou je alleen Rayman Raving Rabbids als echt geslaagde Wii-game van Ubi kunnen beschouwen. Alleen, tja, het blijft een verzameling minigames natuurlijk.

Toch hebben we hoop dat die situatie gaat verbeteren. Helemaal sinds we de eerste beelden van Red Steel 2 hebben gezien. Alleen die beelden maakten al meer indruk dan de complete eerste Red Steel. En nu we de eerste beelden van Rabbids Go Home hebben gezien (zie screen onder), heeft ook deze franchise weer onze aandacht.



De nieuwe konijnenkraker van Ubisoft Montpellier betreft geen verzameling minigames, maar een heus avontuur waarin twee konijnen in een winkelwagentje door vijftien omgevingen reizen om veertig missies te voltooien, met als uiteindelijke doel een reis naar de maan.

De game ziet er erg goed en grappig uit, en zit weer vol vreemde fratsen en gevarieerde gameplay, maar nu dus gebundeld tot een min of meer coherent geheel.

Met dat soort inspanningen komt het vast nog wel goed tussen Ubi en de Wii!



VERDER UITSTEL VOOR OPERATION FLASHPOINT

Operation Flashpoint: Dragon Rising zou eigenlijk al uit moeten zijn. Het oorspronkelijke plan was namelijk om dit voorjaar te gaan vlammen. Maar voorjaar werd zomer en zomer is nu herfst 2009 geworden. Amazon.com heeft de game nu gezet op 30 september, terwijl Gamestop de langverwachte militaire sim begin september verwacht.
Ik voorspel echter dat de game nog wel wat gaat slippen. Waarom?

❶ Omdat Codemasters geen fouten wil en mag maken met zo'n belangrijke titel en het spel momenteel nog in erg buggy staat verkeert.
❷ Omdat de game uniek is in zijn soort en daarom veel minder last heeft van een nieuwe Call of Duty dan andere first-person shooters en dus best in het gigantisch drukke holiday seizoen kan uitkomen.
❸ Omdat de legacy van het eerste deel zo groot is, dat gamers nog wel een paar maandjes willen wachten als dat betekent dat ze een honderd procent afgewerkte game krijgen.

COMMENTAAR

PRIJSVERLAGING VOOR DE PS3


JJ

Gamejournalisten roepen al twee jaar lang dat de PlayStation 3 goedkoper gaat worden, maar tot nu toe is de prijs van Sony's console nog exact gelijk als tijdens de introductie. En eerlijk is eerlijk, ik had die standvastigheid of misschien wel koppigheid van Sony ook niet verwacht. Ondanks dat Microsoft meer consoles heeft verkocht (en dat had echt niemand voorspeld) bleven de Japanners vasthouden aan hun prijsstelling.
Toch durf ik nu (eind mei) te beweren dat op de E3, die als je dit leest al afgelopen is, aangekondigd wordt dat daar verandering in komt. Ik heb daar een aantal argumenten voor.
❶ Sony gaf in haar prognose voor 2010 aan dat ze dertig procent meer PS3's willen verkopen dan in 2009. Dat lijkt mij onmogelijk zonder een prijsverlaging. Want hoe goed hun line-up ook is aankomende winter, met onder andere God of War 3, Uncharted 2, Heavy Rain en Gran Turismo 5, die (exclusieve) games alleen zullen de PS3 verkoop niet uit het slop trekken. Onder andere omdat het vrijwel allemaal hardcore games zijn en voor die gamers zijn de belangrijkste spellen van de winter toch echt Modern Warfare 2, FIFA 10 en Assassin's Creed 2. Die games zullen als eerste worden gekocht en wel voor de console die nu al onder de TV staat te ronken.
❷ De crisis houdt nog wel even aan en zal met name de fun/casual gamer waar Sony altijd zo'n succes bij had, weerhouden van het aanschaffen van een "dure" console.
❸ Gran Turismo 5 was altijd een systemseller, maar hoe zit dat nu met de concurrentie van Forza 3 dat ook veel wagens biedt, maar dat wel doet op een console die een stuk goedkoper is…
❹ Er zijn inmiddels winkels die uit eigen initiatief de PS3 tegen een lagere prijs verkopen. Dat is vaak niet fijn voor je merk. Je kunt dat beter zelf in de hand houden.
❺ Sony kan niet nog een keer een 'truc' uithalen door op de E3 de PS3 aan te bieden met drie games erbij en dan te roepen dat hij 'goedkoper' geworden is. Gamers willen zelf kiezen wat ze spelen.
❻ Sony moet oppassen dat het (misplaatste?) verwijt dat hun console de duurdere is omdat ze niet bereid zijn om wat meer verlies te nemen ten gunste van de gamers, zich niet gaat vastbijten in het merk. Als een merk een bepaalde reputatie krijgt, dan kom je daar heel lastig van af.
Kortom, ik voorspel dus dat Sony tijdens de E3 gaat aankondigen dat ze ergens tussen augustus en de feestdagen, in prijs gaan zakken met de PS3. Jullie weten inmiddels of ik gelijk heb.
En om die voorspelling nog te toppen, roep ik tevens dat Microsoft op de E3 een nieuwe handheld aankondigt. Ik kan me dus straks Jan Jomanda gaan noemen of Jan Lul.

PIZZA & GAMES: HET ULTIEME HUWELIJK

Hoe het komt weten we eigenlijk niet, maar regelmatig duikt het cliché op dat gamers vaak pizza eten.

Oké, Pizza's zijn lekker, maar je krijgt er wel extreem vette klauwen van en dat maakt je controller of muis ultra glibberig. Pizza eten en met de Wiimote spelen, zou op die gronden zelfs verboden moeten worden. Anyway, in Japan kennen ze dat stereotype eveneens, en ook daar storten de gamers zich massaal op de geplette boterham met tomaat, kaas en salami. Het spel Senkoku Basara, aka Devil Kings, speelt daarop in met een afbeelding van de cover van de game op menig pizzadoos.
Of de pizza er lekkerder van wordt, weten we het niet, maar cool is het wel. Je hebt in ieder geval nog iets om naar te kijken als de fastfoodketen weer vol zit met vadsige vreetmachines.



"IK WERK MOMENTEEL AAN MIJN TWEEDE GAME BIJ TREYARCH: CALL OF DUTY 7."

Tja, zo komen we ook aan nieuws. Treyarch artist David Kim lult zich even keihard voorbij op internetsite LinkedIn.

POWERSPY

- De Powerspy vindt de Wii Ware-game Muscle March, waarin bodybuilders in een powertrip over je scherm denderen, een beetje gay. De Japanners daarentegen vinden het erg vermakelijk.
- Die komen dus nu blijkbaar massaal uit de arcadekast.
- Als je jezelf aanmeldt voor de E3, geef je daarbij logischerwijs ook je emailadres op. Immers, de bevestiging dat je naar binnen mag, ontvang je via de digitale post.
- Helaas levert het geven van je mailadres ook een immense berg aan spam op van publishers waarvan de Powerspy niet eens wist dat ze bestonden.
- Publishers die allemaal games uitgeven die zo nep zijn dat de Powerspy, zoals Steven het ooit zo poëtisch zei, nog liever met een kaasschaaf gaat masturberen.
- Normaal is de wedstrijd wie de meeste games verkoopt met kerst een hele spannende. Dit jaar gaat die vlieger echter niet op.
- Want al wordt Modern Warfare 2 in Nederland alleen bovenop de Sint Pietersberg, op Ameland of halverwege de Afsluitdijk verkocht, dan nog verslaat deze de concurrentie volgens de Powerspy met twee vingers in de militaire neus.
- Rara hoe doen ze dat? Metal Gear Solid en Pro Evo hebben beter verkocht dan ooit, maar als bedrijf heeft Konami het afgelopen jaar 40% minder omzet gedraaid…
- Zou dat de wraak van God zijn vanwege al die Japanse games die eerst in Azië uitkomen en pas daarna in Europa?
- Maar nee, de dure Yen blijkt de boosdoener.
- Opmerkelijk vindt de Powerspy tevens dat Konami's Pro Evo 2009 nog 8,5 miljoen keer over de toonbank ging.
- Het bewijs dat de meerderheid van deze wereld geen verstand van voetbal heeft.
- Volgens Steven Spielberg komt er een tijd dat film en games samensmelten.
- Betekent dit dat een film straks een co-op sessie wordt met tweehonderd andere bezoekers?

POWERSPY

- Take Two heeft 3D Realms voor de rechter gedaagd omdat de developer stelselmatig de releasedatum van Duke Nukem heeft vertraagd. Inmiddels met een kleine twaalf jaar.
- En wat nu als de rechter ze schuldig acht? Wat wordt dan de straf? Dat ze de game in de bak moeten afmaken? Of een schadevergoeding betalen per keer dat er voor een E3 werd geroepen dat Duke Nukem Forever aanwezig zou zijn?
- Wedden trouwens dat die gasten van 3D Realms een uur of twaalf te laat komen op de zitting...
- De nieuwe Harry Potter game komt uit vóór de filmpremière.
- Een uniek gegeven dat volgens de Powerspy ook nog eens uitermate handig is. Als je vastloopt in de game kun je in de bioscoop zien hoe je verder moet.
- Sony heeft een nieuwe afzetmarkt voor de PlayStation 2 gevonden: de crimineel in de bak.
- Volgens de Engelse politie gebruiken criminelen in de gevangenis de PS2 namelijk om tijdens een multiplaysessie met elkaar te chatten.
- Dus mocht je ooit een potje FIFA spelen en je krijgt Holleeder aan de lijn dan weet je wat er aan de hand is.
- Overigens klagen de criminelen terecht dat de PS2 een dure console is. Met een loon van 1 euro per uur is het lang fietsbanden plakken en knijpers maken voordat je die console bij elkaar hebt gespaard.
- Bizar. Nintendo Amerika meldt in een interview dat ze erg blij zijn met de bijkans niet te stillen honger en de smeekbeden van de hardcore gamers voor nieuwe hardcore titels op de Wii van Nintendo zelf. En dat ze hopen dat die honger nooit stilt, want als dat zou gebeuren dan betekent dat misschien wel het einde van het bedrijf.
- Nu begrijpt de Powerspy meteen waarom Nintendo al vele maanden geen toffe games meer uitbrengt.
- Third-party publishers zijn dan ook erg blij met Nintendo, aangezien het goed is voor hun hardcore Wii meuk. Want zegt het spreekwoord niet dat honger rauwe bonen zoet maakt...

TWEE JAAR GARANTIE OP EEN GAME...

Wat de mensen van het Europees Parlement allemaal uitvreten, weten wij eigenlijk ook niet, terwijl er toch echt een afgestudeerd historicus op de redactie rondloopt en we ook wel eens iets anders lezen dan de Sp!ts en de Eppo.

Eén ding weten we wel; en dat is dat ze bij het Europees Parlement regelmatig komen met voorstellen voor idiote wetten. Lees en huiver.
De EU wil een wet aannemen die twee jaar garantie op computergames verplicht.
Voordat je nu juichend van je stoel opspringt of je voor je kop slaat dat je niet bent wezen stemmen voor het Europees parlement; deze wet zou dodelijk zijn voor de creativiteit bij de developers.
Een game is namelijk geen Senseo koffiezetapparaat. Als de wet zou worden ingevoerd, mogen games geen bugs en glitches meer bevatten, anders moet de winkel en dus de publisher geld teruggeven. Een game als GTA IV is dan bijvoorbeeld de lul, want die kende toch wel redelijk wat glitches.
Om dit te voorkomen zullen developers geen enkel risico meer nemen tijdens de ontwikkeling van de game en vooral gelijksoortige veilige shit gaan maken, die ook nog eens tachtig keer wordt uitgesteld vanwege eventuele foutjes. En geheid dat je die suffe games weer terugbrengt naar de winkel omdat je er geen hol aanvindt...



Voorbeelden van 'foutjes' in games, vind je elke maand in de Yo! Post rubriek 'Rare Plaatjes'.

ITAGAKI IS STILL ALIVE

Tomonobu Itagaki, je weet wel, die altijd zonnebrildragende Japanner die in Tokio niet normaal over straat kan omdat hij dan belaagd wordt door fans, is boos.

Zijn ontwikkelteam, Team Ninja is gebrouilleerd geraakt met Tecmo, en Itagaki stapte nijdig op. De grote man achter Dead or Alive en Ninja Gaiden nam een aantal ontwikkelaars mee en hij is, jubeljubel, een nieuwe studio begonnen, genaamd Tokyo Vikings. Daarnaast heeft hij ook enkele designers van Virtua Fighter 5 aan boord gehaald evenals wat gasten van Koei. Momenteel wordt er, met een eigen game-engine, aan een nieuw Xbox 360 spel gewerkt. Waarschijnlijk duurt het nog minstens twee jaar voordat we überhaupt een screenshot van die game te zien krijgen, maar toch... het is fijn dat een waardevol persoon als Itagaki werkzaam blijft in de industrie waar wij allemaal zo van houden.

LEKKER, LEKKER

Onlangs werd Quinten, het zoontje van Jurjen, één jaar oud. En wat regel je dan als trotse papa met een Nintendo-hart? Juist!
Geheid dat Quinten in zijn puberteit Xbox-fan wordt; dat lijkt ons logisch als die Nintendo-liefde je al zo vroeg letterlijk door de strot wordt geduwd.



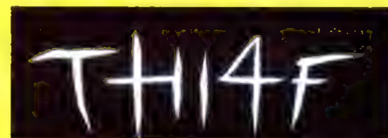
DE 3 MEES



THIEF 4 NOG VER WEG

Jan hield een dubbel gevoel over aan de aankondiging dat Thief 4, aka THI4F, in ontwikkeling is bij Eidos Montreal.

Janneman was blij omdat ie al een jaar lang loopt te prevelen dat hij zeker weet dat de game er komt, en dat het dus nu ook officieel bevestigd is.



Minder blij was hij vanwege het feit dat er niets maar dan ook niets bekend is gemaakt over de game zelf. Geen artworkje, geen screenshots, geen melding van het feit of Garrett al dan niet opnieuw zijn opwachting zal maken.
Jan belde vervolgens met zijn contacten en die vertelden dat de game waarschijnlijk pas eind 2010, begin 2011 uit gaat komen. Dat is dus nog best wel heel erg lang wachten... zucht.

"3D REALMS EN APOGEE HEBBEN VOORTDUREND DE RELEASEDATUM VAN DUKE NUKEM FOREVER UITGESTELD."

Nee Take Two, je meent het...

WAARSCHIJNLIJKE KINDERLOKKERS VAN NINTENDO

Een tijdje geleden bereikten ons vanuit de VS verontrustende berichten over kinderlokkers die in de wereld van Animal Crossing actief zouden zijn. Onzin natuurlijk, want er zitten geen kinderlokkers in Nintendo-games. In ieder geval niet in de wereld van Animal Crossing, daar wonen alleen maar blije beesten. De volgende Nintendo-figuren vinden wij als kinderlokkers een stuk waarschijnlijker...

❶ PROFESSOR LAYTON

Waar deze vrijgezelle professor ook gaat, hij wordt altijd vergezeld door zijn 'vriend' Luke, een knaapje van een jaar of tien. Ze delen zelfs een hotelkamer! Mannen met hoge hoeden zijn natuurlijk bij voorbaat al verdacht.



❷ KAMEK

Deze heks heeft zich als kidnapper van Baby Mario al bewezen. Dus pas op ouders, het gevaar voor uw kinderen heeft niet alleen van mannelijke kant te komen. We willen niet weten wat er schuilgaat onder die mantel.

❸ WALUIGI

Mario houdt van de prinses, Luigi houdt van pizza, Wario houdt van geld, en Waluigi houdt van... tja, waarvan eigenlijk? Er is iets aan hem waar we de kriebels van krijgen. En wat heeft dat symbool op zijn pet bijvoorbeeld te betekenen?



GRATIS TRIGGERS BIJ PS3 OPLADER

Aparte opladers voor controllers zijn niet nieuw, maar D3MON heeft momenteel een leuk extraatje voor gamers.

De PlayStation 3 duo-controller oplader kan één of twee draadloze controllers opladen via zowel de gebruikelijke USB-verbinding als met een bijgeleverde AC/DC adapter. Hierdoor is het mogelijk de controllers op te laden met netstroom of via de PS3, net wat je wilt.
Het leuke is dat je bij de oplader gratis vier triggers krijgt voor de L2 en R2 knoppen van je PS3 controller. De triggers klik je als het ware over de bestaande heen, waarna je weer de ouderwetse grip hebt van vroeger. Veel gamers klagen namelijk over gebrek aan finesse en precieze besturing in het heetst van de strijd en D3MON speelt daar nu handig op in.



COMMENTAAR

JAPAN RUKT OP!


JAN

Terwijl Amerikaanse gamebedrijven snijden in de kosten, mensen ontslaan en games cancellen, lijken de Japanse giganten zich nergens wat van aan te trekken. Sterker, in Japan is zelfs sprake van heuse expansiedrift! Het lijkt wel of de Westerse markt steeds interessanter begint te worden voor de Japanse gamesbizz. En dat was pak 'm beet vijf jaar geleden wel anders.
Om te beginnen is er natuurlijk het nieuws dat Square-Enix Eidos heeft overgenomen (voor 84 miljoen Engelse ponden). Dat voelt toch een beetje gek, dat de Japanse grootmacht zich nu gaat bemoeien met Lara Croft, Thief en Hitman. Hoewel, in een officieel statement heeft Square gesteld dat uitgever Eidos gewoon een zelfstandig opererende organisatie zal blijven.
Vreemder is de move van Namco-Bandai dat in Europa Atari volledig opslokt. Eind 2008 werd Namco-Bandai door Phil Harrison nog voorgesteld als strategisch partner met een uniek distributiemodel. Nu verdwijnt per 1 juli Atari in Europa en wordt het puur een label. Ook het Nederlandse kantoor van Atari heet vanaf dat moment Namco-Bandai Nederland. Om het allemaal nog onoverzichtelijker te maken, blijft in Amerika Atari Inc. wel bestaan. Die geven deze maand ook doodleuk alle versies van Ghostbusters - The Videogame uit. In Europa zag Atari hoe Sony de game vlak voor launch voor hun neus wegkaapte, en dat vond men niet leuk.
En dan Capcom. Het label heeft tot nu toe een topjaar (Street Fighter, Resident Evil) maar Capcom besteedt steeds meer titels uit aan Westerse bedrijven. Dead Rising 2 zal gedaan worden door Blue Castle Games en dat is opvallend, want deze ontwikkelaar heeft tot nu toe enkel honkbalgames voor 2K sports gemaakt. En het recente Bionic Commando werd door het Zweedse GRIN gedaan. Bovendien brengt Capcom al haar titels steevast (zij het wat verlaat) ook naar de PC, wederom een signaal naar het Westen, want in Japan stelt PC gaming niet zo heel veel voor.
Al met al lijkt de toenemende Japanse invloed alleen maar goed te zijn voor de gamesmarkt. De bedrijven lijken stuk voor stuk hun Westerse partners te respecteren, zonder rigide alles te willen omgooien. Of dit in de toekomst ook meer mooie producten oplevert, is natuurlijk afwachten...

POWERSPY

- Twitter is het favoriete medium van de Powerspy. Via dat medium bereikte de Powerspy onder meer het bericht van ene Game Fork die meldde de complete E3 line-up van Microsoft te kennen.
- Hij had het over Metal Gear Solid 4, Oxide, een soort Wii mode voor de 360, een nieuwe exclusieve game van Konami, een nieuwe game van Lionhead genaamd Richter, Forza 3, Assassin's Creed 2, Alan Wake, Splinter Cell Conviction, Halo ODST, All Points Bulletin, BioShock 2, Lost Planet 2, een motion-sensing camera genaamd Xbox Fluid en de DLC van GTA IV genaamd Blood and a Four Leaf Clover.
- Knap hoe deze Forkmans dat allemaal in een Twitter-bericht van 150 tekens heeft gekregen.
- Overigens ontkent Microsoft in alle toonaarden dat Game Fork het bij het rechte eind heeft. En je weet wat er aan de hand is met berichten die keihard ontkend worden... precies!
- Nu Six Days of Fallujah waarschijnlijk nooit meer uitgebracht wordt, kunnen ze de game dan niet aan het Amerikaanse leger geven? Die hebben er niet zoveel problemen mee om moslims af te knallen.
- Nintendo blijft in Japan big time scoren met hun DS. Volgens de laatste gegevens heeft twintig procent van alle Japanners zo'n handheld in huis.
- En omdat de Powerspy er van uitgaat dat de Japanse bejaarde eerder aan zijn Bonzai boompjes plukt of Origami vogeltjes vouwt, kun je daar nog heel wat procentjes bij optellen voor de jongere en jongvolwassen Japanner.
- Wat zal het daar gezellig zijn in de trein.
- Eidos geeft in de media aan dat ze verwachten dat hun game Batman: Arkham Asylum gemiddeld een 90 zal scoren.
- Met zo'n uitspraak vraag je natuurlijk om moeilijkheden bij de eigenwijze gast die de game-journalist is. Die gaan het nu allemaal een 89 geven.
- De laatste 50 Cent-game blijkt volgens de verkoopcijfers tien keer minder populair te zijn geweest dan het eerst deel.
- De Powerspy vraagt zich af of het spel nu ook 5 cent gaat kosten.

POWERSPY

- Van Wii Sports zijn inmiddels meer dan 45 miljoen games verkocht. Maar helemaal eerlijk is dat niet omdat je de game gratis bij de aankoop van een Wii krijgt.
- In ieder geval vindt de Powerspy het een vrolijk makend idee dat er wereldwijd 45 miljoen mensen als idioten voor die TV hebben staan zwiepen.
- Ninja Gaiden 3 is vlak voor de E3 onofficieel aangekondigd.
- Dat betekent dat Steven momenteel heel erg blij is en JJ een extra controller moet gaan aanschaffen.
- Volgens een grootschalig internationaal onderzoek is meer dan veertig procent van alle verkochte software op de PC illegaal.
- Dat cijfer is zo hoog geworden omdat de PC nu doorbreekt in landen als India en China. En daar is bijna honderd procent van de 'verkochte' PC-games illegaal.
- In die landen sta je als publisher al in de top 10 van de PC-charts als je drie games via de officiële kanalen hebt verkocht.
- De consolemarkt in Japan is na een aantal roerige maanden waarin de PS3 opeens een opmars maakte, weer genormaliseerd.
- Inderdaad, dat betekent weer gewoon dat elke Japanner een Wii wil hebben, de PS3 het lastig heeft en de Xbox 360 net zo goed verkoopt als een paar schaatsen in de Sahara.
- Ed is voor het tweede achtereenvolgende jaar z'n trouwdag vergeten.
- Dus daar had ie dat blauwe oog van...
- Ken je het verhaal van Atari die naar de E3 ging... Ze gingen niet.
- Een week of drie voor de E3 haakte Atari namelijk opeens af. Reden: de publisher wil zich focussen op andere events en marketingacties rond bijvoorbeeld Ghostbusters.
- Jammer alleen dat die game dan een paar dagen later in Europa opeens door Sony werd overgenomen...

VIER DRUMSTELLEN IN JE KAMER

Dat Guitar Hero 5 er aan komt zal iedereen wel weten, en als je het niet wist dan had je het wel kunnen bedenken. Immers, alles wat succesvol is, krijgt een vervolg in gamesland.



Een preview van Guitar Hero 5 zul je ongetwijfeld volgende maand in het E3 nummer krijgen, maar één detail willen we jullie alvast niet onthouden, opdat je meteen bij je pa en ma kunt gaan zeiken dat je toch echt een grotere kamer dient te hebben (misschien kan je zus optiefen) of als je op kamers bent, dat je snel een groter kot kunt zoeken. GH5 laat je namelijk elke mogelijke combinatie van instrumenten maken, zo lang het er samen maar niet meer dan vier zijn.
En dus kun je straks met vier drumsets tegelijk tekeer gaan. Zullen je ouders of huisgenoten zeker blij van worden.

CAPCOM VS TATSUNOKO TOCH IN EUROPA

We plaatsen niet vaak import-reviews, eigenlijk alleen als het een erg bijzondere game betreft die no way in Europa uitgebracht gaat worden.

Zo bespraken wij een paar maanden geleden Capcom VS Tatsunoko, dat exclusieve en briljante vechtspelletje op de Wii dat wegens licentiezaken alleen in Japan verkocht zou mogen worden. Dachten we dus.
Kort geleden werd namelijk duidelijk dat deze hardcore 2D-fighter waarin allerlei brute figuren uit de schuren van Capcom en anime-gigant Tatsunoko elkaar met eindeloze combo's door het beeld beuken, later dit jaar gewoon in de VS wordt uitgebracht.
En geloof het of niet, maar tijdens het maken van deze nieuwspagina's werd bevestigd dat de game ook naar Europa komt. We houden je op de hoogte.



WAT DOET DIE GEK DAAR?

Op het moment dat je dit leest, zit Jurjen alweer drie maanden in Duitsland. En niet alleen om door oude, Hyrule-achtige dorpjes te zwerven (zoals op de foto) maar vooral om te werken.

Jurjen is hard aan het werk (ja, echt) op het hoofdkantoor van Nintendo of Europe in Frankfurt, om precies te zijn. Wat-ie daar doet? Eerlijk waar, wij weten het ook niet. Hij mompelde laatst iets over het testen van een hologramprojector met Katja Schuurman, maar volgens ons was dat alleen maar om ons op een dwaalspoor te brengen. Eind juli is ie weer helemaal terug in Nederland, en dat moet ook wel, want in augustus neemt hij de eindredactie over van Ed.
Hopelijk mag hij tegen die tijd dan eindelijk vertellen waar ie nou eigenlijk aan heeft gewerkt. Houd in ieder geval zijn weblogs op PU.nl in de gaten!



DJ HERO ONTHULD

Eindelijk kregen we goed beeld binnen van de DJ accessoire die bij de game DJ Hero zal komen. We hebben hem nog niet aan mogen raken, maar zo komt ie er dus uit te zien.





EINDELIJK EEN GAME VOOR JJ?

Namco Bandai komt met een WiiWare game die geheel gebouwd is rondom bodybuilders die halfnaakt in poseerslips door het beeld denderen.

Onze eigen bodybuilder JJ is echter niet bepaald gecharmeerd van dit stukje pixelkunst. Hij vindt het eerder homo-erotisch vermaak voor gestoorde Japanners, dan dat het de edele sport der ijzervreters eer aandoet. Bovendien lijken al die gasten aan de anabolen te hebben gezeten en dat is geen goed voorbeeld voor de jeugd.
JJ heeft daarom PvdA politicus Dijsselbloem gebeld om te pleiten voor een algeheel verbod op deze game in de Benelux.



GAMERS WAAR JE GEEN CO-OP MEE WILT SPELEN

Daar is ie weer: ons maandelijkse lijstje onzin. Ditmaal keihard gejat van onze vrienden van Gamesradar. Maar in de tijd dat online co-op zo'n grote vlucht neemt, is dit dan ook een hoogst actuele verzameling: gasten die je niet wilt meenemen op een co-op avontuur.

❾ **De sukkel.** Baklap die je de hele tijd moet redden omdat ie echt nul kennis van gaming heeft.
❽ **De slak.** Gast die ongehoord traag door de omgeving loopt. Is als winkelen met je vriendin.
❼ **De glitch-zoeker.** Eikel die constant op zoek is naar geheime ruimten en dus de boel flink ophoudt.
❻ **De 'blamer'.** Mongool die jou steeds de schuld van elke kill geeft. Lijkt je ex wel.
❺ **De 'mute'.** De gast die niks, nul komma nul zegt tijdens de co-op. En dus word je steeds van achteren gekilled.
❹ **De ouwehoer.** Tegenovergestelde van de 'mute'. Lult je de oren van je kop.
❸ **De zeiksnor.** Loopt de hele tijd te zeiken dat het level te kut voor woorden is, de wapens zuigen en de A.I. te goed is.
❷ **De einzelgänger.** Speelt wel co-op, maar dan in zijn eentje. Kun je net zo goed de kat aan de tweede controller zetten. Heb je nog kans op een lucky shot.
❶ **De drill sergeant.** Zegt voortdurend wat jij moet doen. Doet je denken aan je leraar wiskunde, je moeder, je baas, je schoonmoeder...

POWERSPY

- Wouter heeft zich voor het eerst in zijn leven nuttig gemaakt voor de maatschappij.
- 's Ochtends in de trein naar Haarlem zag Wouter een vrouw van middelbare leeftijd die bezig was te stikken.
- Onze held kwam gelijk in actie, hij nam de dame in de Heimlich-greep en wist haar met veel moeite weer aan het ademen te krijgen.
- Waar de vrouw precies in stikte, wist zij zelf ook niet te vertellen, maar ze was Wouter wel voor eeuwig dankbaar.
- Vanzelfsprekend was de Veendammer na aankomst op de redactie zo trots als een aap met zeven lullen, alleen vroeg hij zich hardop af: "waarom was het nou geen lekkere chick van een jaar of twintig? Dan had ik wel een passende beloning gekregen."
- En dan sluit de Powerspy af deze maand met het bericht dat EA een first-person Fistfight mode in NHL Live 2010 zal stoppen waardoor je elfje lekker met elkaar kunt beuken op het gladde ijs.
- Een goed idee dat de Powerspy ook graag in FIFA 2010 zou zien, maar dan verwerkt tot de zogenaamde 'Elleboog mode'.
- Dat je zuigers als Suarez, Lazovic of Maarten zo'n lekker koekje in de lucht kunt geven.

IN GESPREK MET: STIG AMUSSEN

GAMEDIRECTOR GOD OF WAR III

Leuk dat God of War III op de E3 groots gepresenteerd is natuurlijk, maar een ruime maand daarvoor bezocht Jan al de Santa Monica studio voor dit Griekse epos, alwaar hij vernam dat God of War III het allerlaatste deel wordt van deze roemruchte serie!



Killzone 2, Uncharted 2, InFamous, Heavy Rain... als die trits aan titels je nog niet over de streep (gaat) trekken om voor de PlayStation 3 te vallen, dan zal God of War III het absoluut wel doen voor veel twijfelaars.
De duurste console van dit moment mag dan op de derde plaats staan achter Nintendo en Microsoft, qua exclusieve titels heeft Sony met God of War III een ijzersterke troef in handen.
Tijdens mijn bezoek aan de Santa Monica Studio in Amerika sprak ik met game director Stig Amussen.



PU: Wat zou je willen zeggen tegen de cynici die stellen dat GoW III, God of War is in HD?
STIG: Dat ze gelijk hebben, alleen op een andere manier dan ze waarschijnlijk denken. God of War III wordt, schat ik, de mooiste game die je ooit hebt gezien. De schaal is episch, we hebben Titanen die zo enorm zijn, dat ze die uit Shadow of the Colossus overtreffen. De speler kan bovendien bruter dan ooit zijn vijanden uitschakelen. Maar ook het verhaal is alomvattend en meeslepender dan ooit. We gaan volledig door het dak met Kratos.

PU: De Griekse mythen en sagen vormden prachtige bronnen voor GoW en GoW II. Hoe is dat in het derde deel? Zijn er nog genoeg verhalen over om uit te putten?
STIG: Kratos schrijft inmiddels zijn eigen mythologie. Het eerste deel gebruikte redelijk bekende verhalen met bekende Goden en gemeenplaatsen. De verhalen over de oorlog tussen de Titanen en de Griekse Goden is veel minder bekend bij het grote publiek. We citeren dan ook losjes uit de Griekse mythologie.

PU: Wat heeft de extra processorkracht van de PlayStation 3 qua gameplay design mogelijk gemaakt?
STIG: We kunnen gameplay uitvoeren die op de PS2 niet haalbaar was. Zo vecht Kratos nu tegen wel dertig tot veertig man tegelijk. En het feit dat de speelwereld verticaal kantelt omdat je op de rug van een Titaan 'speelt', geeft de gameplay een hele nieuwe impuls.

PU: Meer vijanden is leuk maar heeft het ook effect op de manier waarop je het spel speelt?
STIG: Uiteraard. Sowieso wordt het voetvolk aangestuurd door een Centaur. Wanneer hij aanwezig is, zullen de vijanden gedisciplineerder vechten. Schakel je hem uit, dan ontstaat er paniek en chaos. Bovendien kun je vijanden als stormram gebruiken om anderen weg te beuken. En wanneer je met je Flame Bow vijanden in brand schiet, kunnen die andere vijanden weer vlam laten vatten.





PU: Ik heb begrepen dat GoW III het laatste deel in de serie gaat worden?
STIG: Dat heb je goed begrepen. In GoW III worden alle onbeantwoorde vragen beantwoord en vallen de laatste puzzelstukjes op hun plaats.

> "ER ZULLEN ONGETWIJFELD COMMERCIËLE REDENEN TE BEDENKEN ZIJN OM GOW IV TE MAKEN, MAAR DAT ZOU GEFORCEERD ZIJN. HET IS MOOI ZO."

PU: Dus hierna is het verhaal van Kratos verteld en sluit het boek voorgoed?
STIG: Wat mij betreft wel. Er zullen ongetwijfeld commerciële redenen te bedenken zijn om GoW IV te maken, maar dat zou geforceerd zijn. Ook qua verhaal en nieuwe invalshoeken. Het is mooi zo.

PU: Heb je al wat van Dante's Inferno gezien?
STIG: Nee, maar ik hoor er goede dingen over.

PU: Dan heb je ook vast wel gehoord dat het spel wel heel erg veel 'leent' van Devil May Cry en vooral God of War.
STIG: Tja... het zijn dan ook wel twee fantastische games die je daar noemt (lacht).

PU: Spreekt hier een Devil May Cry fan?
STIG: Absoluut! Ik denk dat veel ontwikkelaars heel veel van die serie hebben geleerd. Toen we het allereerste deel speelden, noemden we het spel gekscherend 'Game Developers May Cry'. Die actie, die moves, die snelheid... we dachten 'dit lukt ons nooit, we kunnen nooit een game maken die zo vet is'.

ASUS raadt Windows Vista® Ultimate aan.

ASUS W90

Multimedia Notebook

Aanschouw de kracht | Hoor de kracht | Ervaar de kracht





ASUS presenteert de W90. De krachtigste multimedia oplossing in een vlot aluminium design.

Uitgerust met Authentiek Windows Vista® Ultimate besturingssysteem, stelt hij je in staat om zonder probleem al je multimedia bestanden af te spelen.
De ASUS W90 is uitgerust met de nieuwste Intel® Core™ 2 Duo Processor Technologie en X38 Express Chipset, een maximaal geheugen tot wel 6 GB en met nVIDIA® GeForce® 9800M GS of twee ATI Radeon™ HD 4870 x 2 in Crossfire (Dual-Graphics). Om het nog completer te maken heeft deze notebook een 18,4" FULL HD beeldscherm met Altec Lansing Stereo Speakers. De W90 stelt je in staat om meer te doen met een notebook dan je ooit voor mogelijk hebt gehouden.



RED DEAD RE

Jeroen speelt nog steeds graag cowboytje, dus toen Rockstar London hem vroeg of hij een nieuwe game wilde bekijken met echte cowboys in de hoofdrol, zadelde hij meteen z'n paard en galoppeerde op topsnelheid naar Schiphol. Yiiiihaaaa!

Om vast in de vibe te komen, checkte ik voor m'n vertrek nog even Red Dead Revolver op de PS2. En ik moet zeggen dat ik me daar prima mee vermaakte. Ik was dan ook helemaal klaar om me door Red Dead Redemption uit m'n zadel te laten blazen.

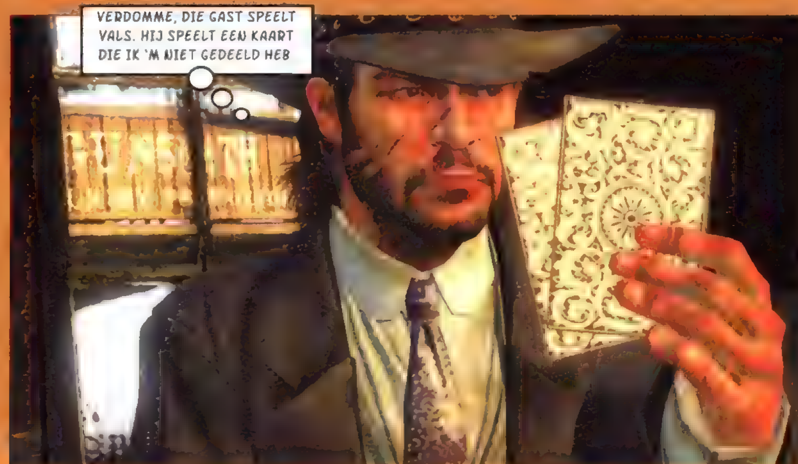
NIET TE VERGELIJKEN

Gelukkig had ik m'n leidsels stevig vast daar in Londen, want de nieuwe Red Dead was een overdonderende ervaring.
De ontstaansgeschiedenis van deze game is misschien wel bekend. Capcom liet op de E3 (2002) de eerste beelden van Red Dead Revolver zien. De game had nog een lange weg te gaan maar al tijdens het productieproces liet Capcom weten er geen brood meer in te zien. Tot ieders verrassing was Rockstar er als de kippen bij om de game in hun assortiment op te nemen. Men sleutelde er nog wat aan en uiteindelijk zag in 2004 een erg grappige, zij het ietwat standaard, wildwest shooter het licht.
Red Dead Redemption is echter in niets te vergelijken met die titel uit 2004. De game laat zich beter omschrijven als GTA in het wilde westen, en dat is natuurlijk alleen maar goed nieuws.
In deze Red Dead volgen we het verhaal van John Marston in het jaar 1900, als het echte wilde westen zo'n beetje op z'n einde loopt. John is een ex-outlaw die een burgerlijk leven is gaan leiden; gezin gesticht en dat soort zaken.
Maar wat wil het geval: The Bureau (wat later de FBI zou worden) zet hem onder druk met z'n criminele verleden en dwingt John zijn oude leventje weer op te pakken.

SFEERVOL

Tijdens de presentatie kregen we een drietal missies te zien. In een daarvan moesten we een vrouw van de strop redden, in een andere reden we shotgun op een postkoets en moesten we enkele bandieten uitschakelen die achter ons aan zaten.
In de derde en laatste missie reden we te paard naast een post-trein en





DEAD EYE

In Red Dead Revolver (zie screen) zat de move Dead Eye. Hiermee kon je de tijd vertragen en de tegenstander "bestempelen" met wat mikpuntjes. Als de tijd weer normaal ging lopen, vuurde Red (de hoofdpersoon van Red Dead Revolver) snel zes schoten af op de plaatsen waar jij je tegenstander had gestempeld.
In Red Dead Redemption kun je de Dead Eye niet alleen inzetten voor je revolver maar oók voor je geweer. In dat laatste geval zul je natuurlijk niet zes kogels in één keer af kunnen vuren maar zul je het er met eentje moeten doen. Je kunt dan echter wel inzoomen om het perfecte headshot te maken.
Het is tof dat Rockstar deze move in de game heeft gestoken, maar stiekem hoop ik ook nog op de rentree van de Duel mode. Hierbij moest je heel snel je revolver trekken en met de nodige timing je tegenstander bestempelen. Deed je het goed dan doodde je de tegenstander in één keer. Erg vet.





Er schijnen in België nog een paar treinrovers op paarden rond te lopen. Ze komen alleen steeds net te laat bij de TGV.

EDEMPTION

JEROEN ZADELT Z'N PAARD

dienden we te voorkomen dat een stel bandieten de trein ging kapen. Het waren drie standaard missies, zoals je die wel vaker ziet in free roaming games. Maar wat mij vooral

"GTA IN HET WILDE WESTEN."

aansprak, was de vibe die de game uitademt. Het is echt die Lucky Luke sfeer waarbij je gezeten op je paard, onder begeleiding van stemmige piano- en gitaarmuziek, de zonsondergang tegemoet rijdt.
Mocht er tot actie over worden gegaan dan zal de muziek aanzwellen tot een wat meer opzwepende western sound.

ECOLOGISCHE SCHRANSPARTIJEN

Red Dead Redemption is, zoals Rockstar zelf zegt, veel groter dan GTA IV. Dat is tof maar natuurlijk zijn de omgevingen ook vele malen kaler dan in GTA IV. Ik bedoel, je rijdt door de prairie en dat is natuurlijk geen gebied dat bruist van de actie.
Wat je dan ook vooral te zien krijgt, zijn uitgestrekte dorre landschappen met veel heuvels, cactussen en hier en daar een stad of dorpje waar een spoorlijn langs loopt.
Ondanks dat de omgeving er kaal uitziet, zal het geen straf zijn om op je paardje over de stoffige vlakten te galopperen want Rockstar belooft een heel ecologisch systeem in de game te bouwen. Dat houdt in dat je bijvoorbeeld roedels wolven op mensen of dieren zal zien jagen, of gieren kunt spotten die zich tegoed doen aan halfvergane lijken. Deze schranspartijen geven de wereld van Red Dead net even wat extra's.
Overigens kunnen de wolven het ook op jou gemunt hebben, maar lukt het je om hèn te doden dan kun je de huid van de beesten verkopen. Dit geldt ook voor alle andere dieren die je in de game tegenkomt, zoals bijvoorbeeld hazen. Ik heb zo het vermoeden dat er ook nog bizons in het spel zitten, maar tijdens onze korte demo kwam ik die (nog) niet tegen.

I'M A POOR LONESOME COWBOY

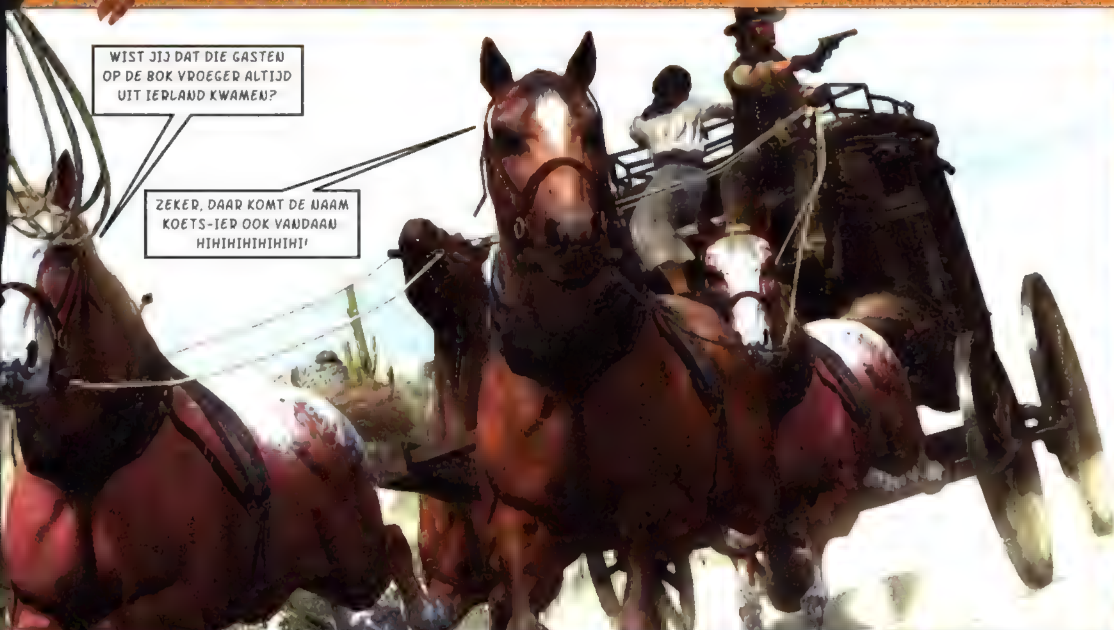
Maar Rockstar heeft meer gedaan om leven in de brouwerij te brengen. Zo zul je tijdens je ritjes door de prairie regelmatig (random) gebeurtenissen meemaken. Zo kun je in een hinderlaag belanden, kom je vrouwen in nood tegen, of worden onder je ogen postkoetsen overvallen. Je kunt je ermee bemoeien of juist niet. Wat voor invloed dit op het verloop van de game heeft, is echter onduidelijk (zie ook kader).
Wat mij van de hele sessie het meest is bijgebleven, is (nogmaals) de algehele sfeer die de game uitademt. Werkelijk fantastisch. Niet alleen tijdens het galopperen over de prairie, maar ook in de vele dorpjes is het genieten geblazen. Neem alleen al die saloon waar je het stof om je heen ziet dwarrelen op het moment dat het licht door de ramen valt.
Je begrijpt inmiddels wel dat ik niet kan wachten tot ik zelf op een paard kan klimmen en de sunset in rijd terwijl ik 'I'm a Poor Lonesome Cowboy' neurie.

KARMA SYSTEEM?

Een tijdje geleden dook het gerucht op dat Rockstar in een enquête de vraag zou hebben gesteld of er een Karma systeem in GTA zou moeten komen. Een systeem dat er toe zou leiden dat je acties, goed of slecht, invloed zouden hebben op de uitkomst van de game.
Nu heb ik het donkerbruine vermoeden dat dit Karma systeem wel eens getest zou kunnen worden in Red Dead Redemption. Dit omdat je tijdens de random gebeurtenissen kan besluiten om bijvoorbeeld onschuldige slachtoffers te helpen of juist de bandieten.
Ik heb nog geen idee of deze beslissingen invloed hebben op het verhaal maar wellicht dat het wel invloed heeft op de manier waarop anderen in de game naar je kijken en/of op je reageren.



En nog steeds is Texas een van de meest racistische staten in de VS.



Als je het zo ziet, lijkt het nog heel wat dat ik een 4PK motor achter m'n bootje heb hangen.

VERWACHTING

Eindelijk een game waarin je echt eens de cowboy uit kunt hangen. Hoef ik niet meer aan de kinderen uit de buurt te vragen of ze cowboytje en indiaantje met me willen spelen.

- + Cowboys.
- + Prairie.
- + Random gebeurtenissen.
- − Wellicht iets te leeg voor een free roaming game.



JEROEN

RED DEAD REDEMPTION
PS3 / XBOX 360
ROCKSTAR SAN DIEGO / ROCKSTAR GAMES
Q4 2009

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

JAN GELOOFT IN EEN MMO MET LICHTZWAARDEN

Al heeft de naam al lang niet meer de glans van twintig jaar geleden, Jan blijft de Star Wars franchise een warm hart toedragen. Hij overweegt zelfs serieus om Star Wars: The Old Republic te gaan spelen!

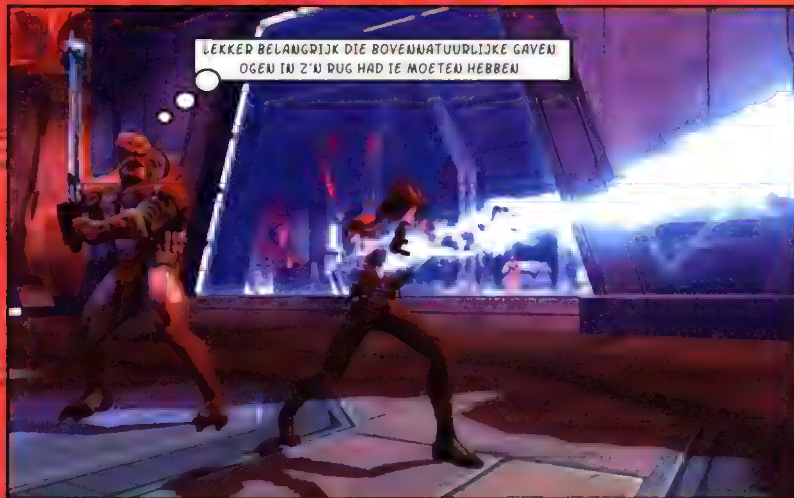
Voor diegenen die bovenstaande intro niet helemaal begrijpen: Star Wars: The Old Republic, het nieuwste project van BioWare, wordt een MMO. En zoals jullie weten, kosten MMO's tijd, heel veel tijd. Anderhalf jaar geleden ben ik om die reden ook gestopt met het spelen van World of Warcraft. De game is gewoon te veeleisend voor mij. Ik ben een groot Warcraft fan en heb onmetelijk veel respect voor hetgeen Blizzard heeft klaargespeeld met WoW maar ik trek het niet meer. Ik wacht dan ook maar op StarCraft 2, Diablo III en ooit Warcraft IV; dat zijn games waar ik een arm voor zou afstaan als ik ze nu al kon spelen. Maar goed, we dwalen af. The Old Republic is dus een MMO en dat betekent een enorme aanslag op m'n (vrije) tijd als ik me er serieus op zou gaan storten. Maar die zoemende lichtzwaarden, hè... oh, oh, oh, wat blijven die verleidelijk.

NIET ALLEEN VOOR DE FANS

Het is niet eens zozeer het Star Wars universum als wel het Knights of the Old Republic universum dat mijn hartje sneller doet kloppen bij de gedachten aan deze game. Dit alternatieve Star Wars universum dat zich duizenden jaren vóór de twee filmtrilogieën afspeelt, is niet voor niets door miljoenen spelers omarmd. Sterker, ook niet-Star Wars fans waardeerden de diepgang van de karakters, de content en de meeslepende verhaallijnen van deze RPG. Die essentiële bouwstenen vormen dan ook de fundamenten van deze Old Republic MMO, dat volgens BioWare hun grootste en meest uitgebreide game ooit moet worden!



Vrouwelijke verkenners stonden op een streng dieet, zodat ze in staat waren zich te verschuilen achter lantaarnpalen en jonge boompjes.



"DIT IS DE MEEST AMBITIEUZE GAME OOIT VAN BIOWARE."

UITGEDIEPT

The Old Republic speelt driehonderd jaar na de gebeurtenissen van de twee KotOR games. Bekende kopstukken uit die games maken hun rentree, en losse eindjes worden aan

EN STAR WARS: GALAXIES DAN?

We schrijven 2003. Honderdduizenden Star Wars fans doken op deze prachtig ogende titel... maar na twee jaar waren er in totaal niet meer dan een miljoen exemplaren van de game verkocht.
Begin 2006 speelde nog maar een handjevol verstokte liefhebbers de MMO die uiteindelijk veel te complex, repetitief en onevenwichtig was. Updates, patches en versimpeling van de gameplay konden de leegloop van het ooit zo veelbelovende SW: Galaxies niet meer stoppen.





EN KOTOR III DAN?

Voordat The Old Republic het licht zag, werd er op fora beweerd dat BioWare druk bezig was met Knights of the Old Republic III. Niet zo vreemd, KotOR en KotOR II (zie screen) waren immers publieks- en perslievelingen en beide goed voor miljoenenverkopen.
De wens was echter de vader van de gedachte want KotOR III bleek helemaal niet in ontwikkeling; het betrof de hier besproken MMO spin-off. Met Mass Effect 2, Dragon Age en The Old Republic in de maak, ziet het er niet naar uit dat er snel een volbloed singleplayer RPG in de vorm van KotOR III uit zal komen. Zeker nu de geruchten over een derde Baldur's Gate ook steeds sterker worden...



elkaar geknoopt, terwijl tegelijkertijd de SW wereld uit die periode flink wordt uitgediept.
BioWare games zaten altijd al tjokvol plotwisselingen, interessante en gelaagde personages en conversaties, maar de makers beloven voor SW: ToR meer 'story content' dan alle andere BioWare games bij elkaar!
Het startpunt voor de game is een wankel bestand tussen de Sith en de Jedi na een heftige oorlog. De Sith hebben zich namelijk in het geheim weer hersteld en zijn opnieuw een macht om rekening mee te houden. De Treaty of Coruscant is net gesloten als jouw avontuur begint.

ACHT VERSCHILLENDE VERHAALLIJNEN

Volgens BioWare is er eigenlijk nog geen echte MMO met een goede, alles overkoepelende verhaallijn waarbij je als speler het idee hebt dat alles om jou draait; om jouw reis, jouw avontuur, jouw ontwikkeling.
De ambities rijzen dan ook de pan uit aangezien de game acht beschikbare personageklassen gaat bieden met voor iedere klasse een eigen alternatieve verhaallijn. Dat betekent in theorie dat een Jedi speler te maken krijgt met andere queesten, andere personages, andere trainingen, andere planeten etc. dan een Sith of een van de overige zes klassen. Anders gezegd, wanneer je SWtoR speelt met een bepaalde klasse, speel je feitelijk een totaal andere RPG dan met alle overige klassen. Dat houdt tegelijkertijd in dat het spel een keer stopt want het verhaal moet dan tot een einde komen. Dat is eigenlijk tegenstrijdig met het uitgangspunt van een MMO, namelijk het eindeloos doorspelen (en de spelers eindeloos hun maandabonnement laten betalen). BioWare wil dit dus ondervangen door acht compleet andere verhaallijnen en game-ervaringen aan te bieden.
(Daarnaast is er overigens nog de PvP content die hier helemaal los van staat.)

MORALISTISCH?

Een manier om de verhaallijn uit te diepen is het gebruik van NPC sidekicks. Inderdaad, computergestuurde droids, opgepompte aliens of een sluipmoordende babe, net welke speelstijl jij graag aanhangt. Deze reisgenoten helpen niet alleen tijdens combat, ze plaatsen met hun verhalen en commentaar de gebeurtenissen in een bepaalde context. Dit gaat dus veel verder dan de pets uit WoW; het zijn personages waar je de hele game interactie mee hebt, net zoals bij andere BioWare games. Ook de geliefde moraalkwesties zijn weer van de partij. Je kunt tijdens de game zowel Dark als Light keuzes maken, ongeacht je klasse. Je kunt dus als Jedi langzaam afglijden naar de Dark Side en als Jedi kun je ook dubieus gedrag vertonen. Dit alles heeft invloed op de queesten, het gedrag van de personages om je heen, de manier waarop je je personages ontwikkelt, je uiterlijk en het verhaal.





VRAGENUURTJE

Op dit moment is er nog veel onduidelijk over The Old Republic maar één ding staat vast: dit is de meest ambitieuze game ooit van BioWare. Maar er blijven nog wel veel vragen over op dit moment. Wat voor rol neemt 'space' in, in het geheel? Wat worden de andere klassen? En hoe voorkom je dat iedereen massaal voor Jedi of Sith gaat? Hoe zorg je ervoor dat bijvoorbeeld een Bountyhunter klasse (zou voor de hand liggend zijn als er een Boba Fett achtige personage te spelen was) zich kan meten met een Jedi? Wat wordt de PvP?
Allemaal vragen waar we de komende maanden vast en zeker druppelsgewijs antwoord op krijgen. Wat ik wel al durf te stellen, is dat The Old Republic de eerste MMO kan worden die ook aantrekkelijk is voor gamers die graag singleplayer avonturen spelen.



VERWACHTING

Het zal nog wel even duren voordat het spel daadwerkelijk het licht ziet, maar gezien het trackrecord van BioWare heb ik veel vertrouwen in The Old Republic.

- Grootste game die BioWare ooit heeft gemaakt.
- Dezelfde sfeer als de eerste twee KotOR delen.
- Dark en Light keuzes.
- Lightsabers!
- Hoe behoudt BioWare in hemelsnaam de balans?
- Gaat niet iedereen een Jedi of Sith spelen?


JAN

STAR WARS : THE OLD REPUBLIC
PC
BIOWARE / LUCASARTS / ELECTRONIC ARTS
VERWACHT: NNB

BLUR

MAARTEN VERMAAKT ZICH WEL

Een nieuwe Project Gotham Racing gaat er niet meer komen. De heren van Bizarre Creations slaan naar eigen zeggen een hele andere weg in met de game Blur. Maar volgens Maarten heeft Blur wel heel veel weg van PGR, afgezien van de power-ups, het schademodel, iets andere omgevingen en de idiote naam...

Mario Kart is een klassieker. Zelfs de grootste Nintendo hater zal dat beamen. Na FIFA en World of Warcraft heb ik vermoedelijk de meeste tijd doorgebracht met de Mario Kart franchise. In mijn stinkende studentenhuis speelde ik samen met drie nog erger stinkende studenten Mario Kart Double Dash. Niet de normale mode maar de Balloon Battle optie. Geen gecompliceerde levels zoals Mario's Mansion, maar gewoon het simpelste level dat er in die game zit: Block City, een vierkant parcours dat bestaat uit één kruispunt. Ondanks dat het zo'n kinderlijk eenvoudig spelletje is, kun je er bloedfanatiek van worden. Ik kan me nog goed herinneren dat we als vier kansloze studenten een uur lang hebben zitten bekvechten of die bananenschil nu bewust raak gegooid was of niet. Je moet wat doen, tijdens je studie.

RACEGAME MET POWER-UPS

De Mario Kart mode zoals wij 'm speelden zal bij mij altijd een ijkpunt zijn voor hoeveel fun je kunt hebben in een game. Soms pak ik de GameCube er nog wel eens bij om die game erin te rammen, en ik vermoed dat de gasten bij Bizarre Creations een vergelijkbaar beeld van Mario Kart hebben.
Dat ze niet aan PGR 5 zijn begonnen, heeft alles te maken met het feit dat Bizarre nu voor Activision games in elkaar sleutelt. De PGR frachise werd echter in opdracht van Microsoft gemaakt, met als gevolg dat Bizarre een andere racegame moest bedenken.
Die nieuwe game heet dus Blur, een racegame met power-ups.

ANTICIPEREN

Het Bizarre team is bezig aan een spel dat veel meer arcade is dan de games waar ze de afgelopen jaren aan hebben gewerkt. Grotere maps met meer hindernissen, schansen, shortcuts en allerlei andere dingen die je niet gewend bent van de PGR franchise.
Toch gaan de heren in grote lijnen precies zo te werk als bij een PGR game. Zo hebben ze weer de echte geluiden van de gelicenseerde auto's opgenomen. Die geluiden hadden ze natuurlijk al, maar die waren in bezit van Microsoft.
Ik heb drie verschillende baantjes gereden. Eentje door Londen, door de woestijn en door een leeg waterkanaal, zoals je dat wellicht kent uit Terminator 2.
Het zijn stuk voor stuk coole tracks, maar de opzet is wel heel anders dan in PGR. Bij PGR kon een gast zoals Hardewasser een track uit z'n kop leren en deze keer op keer sneller rijden, maar in Blur vraagt het racen een meer strategische aanpak. Het parcours bestaat uit veel meer

> **"HET IS GEEN NIEUWE PGR OF MARIO KART MAAR IETS DAAR TUSSENIN."**



LIGHT GRAFFITI

Lichten spelen in Blur een opvallende rol. In het publiek (dat op de gekste plekken staat en hangt) staan bijvoorbeeld mensen met lichtstaven te zwaaien, achter- en remlichten van auto's blijven net iets langer zichtbaar dan normaal. Dat valt vooral op omdat je bijna altijd in de schemering racet.
Bizarre Creations heeft zich laten inspireren door light graffiti. Zoek maar eens op YouTube.com op 'Paris by Light' en je weet precies waar ik het over heb.
Doordat de sporen van de lichten van de auto's ook eventjes in de lucht blijven hangen, trekken je tegenstanders een soort lichtpad waaraan je kan zien waar je naartoe moet. Een auto krijgt zo een soort staartje. Misschien ken je het wel van Ridge Racer.






Dat gebeurt mij ook wel eens als ik heel hard fiets.

verschillende wegen, maar toch is er geen snelste route. Je zult je vooral bezig moeten houden met het uitschakelen van je tegenstanders door power-ups te gebruiken én het ontwijken van hun aanvallen.
Het komt dus aan op anticiperen en snel handelen, en dat is wel iets anders dan de perfecte lijn in je harses stampen.

COMPETITIEF

Volgens de makers moet Blur het gevoel los maken dat je hebt tijdens het rijden in de botsauto's met een paar vrienden op de kermis. Je bent hyperfanatiek en wil iedereen van de baan rijden, maar als je muntje op is, ga je toch weer met z'n allen als vrienden een biertje drinken en ben je vergeten dat je een blauwe plek op je knie hebt omdat je beste maat je onverwacht ramde.
Ondanks de andere insteek, valt niet te ontkennen dat het racen zelf nog steeds behoorlijk wat weg heeft van PGR. De toevoeging van wapens geeft de gameplay dan wel weer een heel andere twist, maar hoewel het op papier lijkt op Mario Kart, heb ik daar tijdens het spelen geen enkele keer aan gedacht.

DE POWER-UPS

BARGE ramt de auto's naast je tegen de vangrail en met een beetje geluk zijn ze total loss.
BOOST is gewoon een tijdelijke snelheidsboost.
SHUNT schiet een dikke raket op een auto voor je. Richten is belangrijk, want zo kun je iemand volledig uit z'n baan rammen.
SHOCK is een nasty power-up waarmee je de motoren van de auto's om je heen tijdelijk stil zet.
MINE leg je neer, waarna iemand de lucht in gaat als hij erover rijdt.
SHIELD gebruik je om een aanval af te weren.
Er komen overigens nog veel meer power-ups bij.



IN DE KREUKELS

Bizarre gebruikt altijd echte auto's, geen neppe shit zoals in Burnout, maar gewoon rasechte merken, én je kunt ze nu ook helemaal in de prak rijden.
Daarnaast zijn het niet alleen exotische scheurijzers, maar is het arsenaal aan bakken veel gevarieerder. Zo zitten er bijvoorbeeld trucks en minibusjes in.

CUSTOM GROUPS

Blur heeft een verhalende opbouw. Je zal, à la Midnight Club, via je mobieltje berichtjes krijgen van andere coureurs en op die manier allerlei opdrachten/uitdagingen ontvangen.
Online kun je met maximaal twintig spelers scheuren en schieten.
Bizarre heeft Custom Groups in het leven geroepen waarbij spelers precies hun eigen races kunnen samenstellen. Dat kan zelfs zonder wapens, en dan is het eigenlijk net de oude PGR.
Natuurlijk zijn er ook de standaard onderdelen zoals Domination en Last Man Standing (dit lijkt dan nog het meest op Balloon Battle).
Of het allemaal net zo lang boeiend blijft als PGR in zijn beste tijden, hoor je binnenkort van mij.


Ik dacht altijd dat ik bijziend was, maar sinds ik mijn nieuwe bril heb, zie ik ineens in de verte veel scherper.

VERWACHTING

Het is geen nieuwe PGR of Mario Kart maar iets daar tussenin. Ik vraag me af of het gaat aanslaan, maar ik heb me er wel mee vermaakt.

+ Ziet er net als PGR retestrak uit, met echte auto's!
+ Eindelijk een schademodel!
+ Cool nieuw gameplay element!
+ Offline met vier spelers op split-screen!
- De vraag is of het aanslaat...


MAARTEN

BLUR
PS3 / XBOX 360 / PC
BIZARRE CREATIONS / ACTIVISION
NNB

CHECK DIT EN WORD LID!

12 NUMMERS VOOR SLECHTS €29,-

PAK NU DIE SUPERVETTE KORTING!



EXCLUSIEF VOOR ABONNEES!

HIERMEE KRIJG JE €7,50 KORTING OP GAMES BIJ FREE RECORD SHOP

★ MELD JE AAN VIA WWW.PU.NL/ABONNEREN ★

FIFA 10

JEROEN SPEELT 'M VOOR HET EERST

Hij was nog helemaal in jubelstemming vanwege het landskampioenschap van AZ, dus hield Jeroen zijn feestmuts op naar Engeland om als een van de eerste mensen op deze aardkloot FIFA 10 te spelen.

Daar sta je dan, PS3 controller in je handen, groot beeldscherm voor je neus en achter je de grasmat van het Emirates Stadion in London, de thuishaven van Arsenal! En hadden we niet met de bus in de file gestaan dan hadden we ook nog Robin van Persie de hand kunnen schudden.
Maar daar kwamen we natuurlijk niet voor. Nee, we waren naar Londen gekomen om FIFA 10 te bekijken én te spelen!
Dat uitroepteken staat er niet voor niets want het gebeurt niet vaak dat je zo'n grote titel al kan spelen terwijl ie nog maar (volgens het persbericht) voor 45% af is. Natuurlijk zaten er dan ook nog heel veel bugs in, maar de speelsessie gaf mij wel alvast de mogelijkheid om te kijken naar wat nieuwe dingetjes die EA in de komende FIFA wil gaan stoppen.

DRIBBELEN

Eigenlijk voelde de game aan als FIFA 09, en dat is ook niet zo vreemd, aangezien men verder is gegaan met het tweaken van deze game. Het finetunen van de FIFA 09 engine vertaalt zich voornamelijk in de verbetering van een paar voor het oog onopvallende, doch uitermate belangrijke punten.
Zo zul je in FIFA 10 360 graden kunnen dribbelen en dus niet alleen in de acht richtingen zoals in de 09 editie. Of dit belangrijk is? Jazeker, want je kunt je nu een stuk vrijer over het veld bewegen met de bal aan je voet want je zit niet langer vast aan die 'sporen'.
Maar er is meer veranderd op dit gebied. Zo is er, met een druk op de LB (L1) knop, de mogelijkheid tot 'skilled dribbling'. Hiermee kan de speler de bal wat dichter bij zich houden, en kan hij eenvoudiger wegdraaien of door de verdediging snijden. Het werkte erg goed en oogde bijzonder tof.
Een probleem dat hier echter op de loer ligt, is dat van deze nieuwe mogelijkheid ook "misbruik" gemaakt kan worden. Ik zeg uitdrukkelijk kàn en niet dat het gaat gebeuren, maar deze kleine aanpassing zal het vermoedelijk wat moeilijker maken om een aanvaller reglementair van de bal te zetten, en het zou kunnen dat gamers daar op een vervelende manier gebruik van gaan maken.

> "ALS ALLES GOED GAAT, ZAL PES HIER EEN HELE ZWARE DOBBER AAN HEBBEN!"

BEUKEN EN RUST

Op hetzelfde vlak ligt de aanpassing van de schouderduw. Bij FIFA 09 had een schouderduw slechts een drietal uitkomsten tot gevolg: je won, je verloor of er gebeurde gewoon niets. In FIFA 10 zijn er meer uitkomsten mogelijk; het kan nu bijvoorbeeld ook gebeuren dat beide spelers naast de bal grijpen.
Een andere veranderingen die ik gespot heb, betrof de verdediging die, wanneer je in de aanval bent, wandelt in plaats van chaotische sprintjes trekt zoals in de vorige versie.
Een goede zaak is verder dat breedtepasses aanzienlijk sneller aankomen en dat heeft gelijk tot gevolg dat de verdediging ook minder tijd heeft om de bal te onderscheppen.
In de Manager mode zullen wat realistischere transfers plaatsvinden, afhankelijk van de competitie die je speelt en hoe je resultaten zijn. Een speler zal ook niet meer voor eeuwig door blijven groeien maar zal, als hij op leeftijd is, technisch en conditioneel achteruitgaan terwijl zijn mentaliteit sterker wordt.
En oh ja, misschien nog wel het allerbelangrijkste: er zijn nieuwe netten!

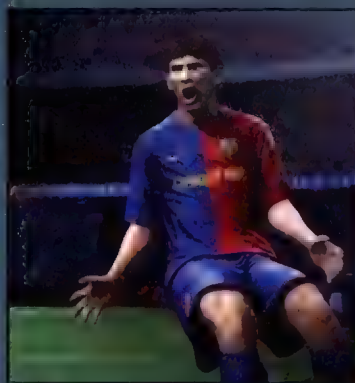
ZWARE DOBBER

Nou ja, je begrijpt het wel, ik kan er eigenlijk nog niet zoveel over zeggen. De kleine aanpassingen kunnen goed uitpakken maar ik hou mijn hart vast voor die skilled dribbling optie. Dat kan de game echt zomaar verpesten.
Voor een gedegen oordeel zul je tot ergens in oktober moeten wachten, maar als alles goed gaat, zal PES hier een hele zware dobber aan hebben!


Ook in de nieuwe FIFA is Ronaldinho lelijk.

PES 2010?

En hoe zit het nu met PES 2010? Tja, dat weet niemand. Konami heeft de game aangekondigd (duh) en daar houdt alles mee op... afgezien van een logo en een artworkje van Messi.




Meest opvallend aan FIFA 10 is dat de doelen een stuk kleiner zijn geworden.

VERWACHTING

Het speelde nog erg buggy, maar het dribbelen werkte goed. EA hoeft ook niet al te veel te veranderen aan de game. FIFA 09 is goed en men moet daar op voortborduren. De bal ligt natuurlijk nu bij PES 2010.

+ Een defensie in rust, heerlijk.
+ Crosspass was sneller.
+ Dribbelen versimpeld...
- ...maar daardoor ook te makkelijk?


JEROEN

FIFA 10
PS3 / XBOX 360 / Wii / PC / PS2 / DS / PSP
ELECTRONIC ARTS
OKTOBER 2009

MOSLIMS AFKNA



Dat games gecancelled worden omdat het spel in kwestie zuigt als een hongerig speenvarken of omdat de developer geen geld meer heeft, komt wel vaker voor, maar dat een game door de uitgever zelf wordt stopgezet omdat ie te ver gaat, is iets bijzonders. PU schetst het pijnlijke verhaal van Six Days in Fallujah, een shooter die nog geen maand bestond en desondanks wereldfaam verwierf.

➤ 5 APRIL 2009

Konami VS kondigt vol trots Six Days of Fallujah aan, een game waarin je vanuit Amerikaans perspectief de zes extreem bloederige dagen van de tweede slag om Fallujah zal gaan herbeleven. Tijdens Operation Iraqi Freedom was Fallujah de eerste plek in Irak waar de soldaten van Saddam echt tegengas gaven en de mariniers opwachtten met boobytraps en zelfmoordacties. Van deur tot deur moest het stadje worden veroverd en dat ging gepaard met grof geweld. Gevolg: tientallen Amerikaanse doden en ruim duizend slachtoffers onder de Iraki´s (waaronder veel burgers).
Konami denkt die 5e april nog dat ze met deze shooter een vette winner in huis hebben gehaald. Men buldert vrolijk in het rond dat developer Atomic Games tientallen oud-mariniers heeft geïnterviewd en dat een aantal van hen zelfs meehelpt om de 'horror' in de straten van Fallujah zo realistisch mogelijk in beeld te brengen.
De speler moet de angst en misère van de Amerikaanse mariniers gaan voelen. Hoe de Iraki's het offensief hebben beleefd, daar denkt blijkbaar niemand aan. En hier begaat Konami de eerste misstap...

7 APRIL 2009

De aankondiging van Six Days in Fallujah maakt meteen veel los in de media. Vooral oorlogsveteranen en ouders van omgekomen soldaten vragen zich publiekelijk af of Konami en Atomic Games van de pot gerukt zijn. 'Slechte smaak' en 'een totaal verkeerde timing' zijn nog milde verwoordingen van de algemene verontwaardiging. 'En wat als kinderen van moslimfamilies deze game kopen', zo vraagt men zich af. 'Hoe moeten die zich wel niet voelen?' 'En wat als jonge moslims kwaad worden vanwege de inhoud en wraak willen nemen?'
Ook vredesgroeperingen roeren zich. "De Amerikanen begonnen de aanval omdat er zich volgens hen geen burgers meer in de stad bevonden. Ze zagen er 50.000 over het hoofd. En die kregen de volle laag met onder meer chemische wapens. Om een spel te maken over deze oorlogsmisdaden en geld te verdienen over de ruggen van honderden doden is ziek."
Als Konami met hun aankondiging free publicity wilde scoren, dan is ze dat in ieder geval gelukt.


Amerikaanse mariniers in de straten van Fallujah.

9 APRIL 2009

JJ bezoekt de Konami Gamersday. Ook hij heeft inmiddels gehoord over Six Days in Fallujah en is benieuwd waar iedereen zich nu zo druk over maakt.
Tot JJ's verbazing meldt hoofd PR Europe van Konami doodleuk dat zij Six Days in Fallujah niet zullen steunen in deze regio: "we hebben geen behoefte aan een spel waarin Amerikanen laten zien hoe goed ze wel niet zijn en de Iraki's als kanonnenvoer dienen".


Ingame screen.

SIX DAYS OF FALLUJAH IS UNIEK

Een publisher die zelf z'n game stopzet vanwege de publieke opinie komt zelden voor. We vonden slechts vier voorbeelden.
❶ Death Race. Een lachwekkend spel waarin je met een auto pixelige poppetjes omver moest rijden. Kon niet door de digitale beugel. Als je het nu ziet, snap je niet waarom...
❷ Rule of Rose. Deze survival horror game werd na een rumoerige release in Azië niet meer uitgebracht in de VS en Europa omdat vooral de katholieke kerk slapeloze nachten kreeg van de jonge meisjes die zombies te lijf gingen. Zouden ze iets te verbergen hebben gehad?
❸ De beat'em up Thrill Kill haalde de winkel niet omdat het beuken zich afspeelde in de hel en de hele game doorspekt was met SM en seksueel getinte killermoves zoals 'Swallow This' en 'Head Muncher'.
❹ Bully moest recentelijk terug naar de tekentafel omdat politici meenden dat pesten niet verheerlijkt mocht worden in een game. De game werd uiteindelijk braver dan Mario Party 4.

LLEN NOT DONE

DE BEDENKELIJKE PRIMEUR VAN SIX DAYS IN FALLUJAH

De trailer van het spel die JJ vervolgens te zien krijgt, maakt in één klap duidelijk waar iedereen zich zo druk over maakt. Een aantal Amerikaanse mariniers vertelt trots hoe zij de slag bij Fallujah hebben overleefd, hoe gemeen de Iraki's vochten, hoe zwaar het was, én dat jij, de speler, deze hel nu heerlijk thuis kunt herbeleven in glorieus HD en Dolby Surround. Want dan hoor je die clusterbommen zo heerlijk inslaan. Konami zorgt er vervolgens middels een embargo voor dat de we een aantal dagen niks over het spel mogen zeggen en houdt de ellende zo nog even uit de pers. Het is echter schrijnend duidelijk dat Konami Europa totaal niet begrijpt wat Konami VS heeft bezield om deze game aan te kopen. Een tweespalt binnen één en hetzelfde bedrijf die we zelden tegenkomen in de industrie.


Echte actie in Fallujah.

13 APRIL 2009
In een interview met de gamesite Joystiq proberen de bazen van Atomic Games, Tamte en Benito, duidelijk te redden wat er te redden valt.



Zo stellen ze dat er ook Iraki's aan de game meewerken. Wat bijna een lachwekkende opmerking is, aangezien die gasten alleen maar afgeknald en opgeblazen worden in het spel.
Het interview wordt helemaal moeizaam als beide heren gevraagd wordt of het spel ook 'leuk' is om te spelen. Benito: "we proberen alles zo realistisch mogelijk in het spel te stoppen, waardoor je echt kunt beleven wat die mariniers daar hebben meegemaakt. En wie weet zullen sommige mensen die actie als 'leuk' ervaren".
En op de vraag of er ook vrouwen verkracht worden in het spel en er dode kinderen te zien zijn, antwoordt Tamte: "we stoppen slechts dingen in het spel die echt gebeurd zijn volgens de mariniers. En geen van de mariniers heeft ons verteld over verkrachtingen of dode kinderen". Duh!!!
Konami onthoudt zich ondertussen van elk commentaar.

18 APRIL 2009
De Daily Mail start een petitie waarin ze oproepen tot een verbod van de game. Het loopt storm. Ondertussen houdt Konami nog steeds zijn mond, beseffend dat ze deze shitstorm onmogelijk kunnen stoppen.

29 APRIL 2009
Drie weken nadat ze Six Days in Fallujah vol trots aankondigden, meldt Konami dat ze de game de deur uit flikkeren. Gezwicht voor de publieke opinie die de naam van de publisher te grabbel dreigde te gooien. En dat terwijl niemand de game heeft gespeeld! Waar de realistische serie Generation Kill die ook over Irak gaat, gewoon op TV kwam en films over Irak wel verschenen, was de game weer eens de lul...

EXIT SIXS DAYS OF FALLUJAH?
Is het nu helemaal over en uit met Six Days in Fallujah? Nee. Konami betaalde de ontwikkeling van het spel, maar bezat niet de rechten. En dus meldt Atomic Games dat ze gewoon willen doorgaan met de productie van de shooter en dus (mogelijk op de E3) weer op zoek gaan naar een publisher.
We zijn echter bang dat ze lang kunnen zoeken, want Six Days in Fallujah ligt zo gevoelig als een snikkel op een bakplaat. No way dat een bekende publisher hier nog zijn handen aan wil branden.
Of ze moeten het spel omturnen in Six Days in Laffujah en alles laten spelen op een willekeurige plek in het Midden Oosten waar willekeurige supersoldaten tegen willekeurige terroristen strijden. En als die terroristen dan ook nog afstammen van Japanse nazi's, dan zal er geen haan naar kraaien...

Feit blijft wel dat niemand op de PU-redactie begrijpt waarom Konami VS niet inzag dat men problemen ging krijgen met dit spel. Gingen ze er vanuit dat het oké was omdat shooters nog nooit eerder problemen hadden opgeleverd? Dan zijn ze dom. Duitsers of Japanners neerschieten is weliswaar een geaccepteerd gegeven (die gasten waren toen fout, de Amerikanen en Britten goed, dus afschieten die hap) maar in het geval van Six Days in Fallujah betreft het een oorlog die feitelijk nog steeds bezig is. En dat is een unicum in een videogame. Bovendien... zijn de Amerikanen wel de good guys in Irak? De slag bij Fallujah was behoorlijk smerig.
Waarom Konami VS de game ondanks alles toch aangekocht heeft, zullen we niet snel te weten komen. Konami wil er niet over praten net als Atomic Games, dat zich flink in de steek voelt gelaten door de Aziaten.
Six Days in Fallujah is daarmee niet alleen een van de meest spraakmakende shooters maar ook een van de meest mysterieuze projecten ooit. ✪

Rule of Rose

"IRAKI'S DIENEN SLECHTS ALS KANONNENVOER"

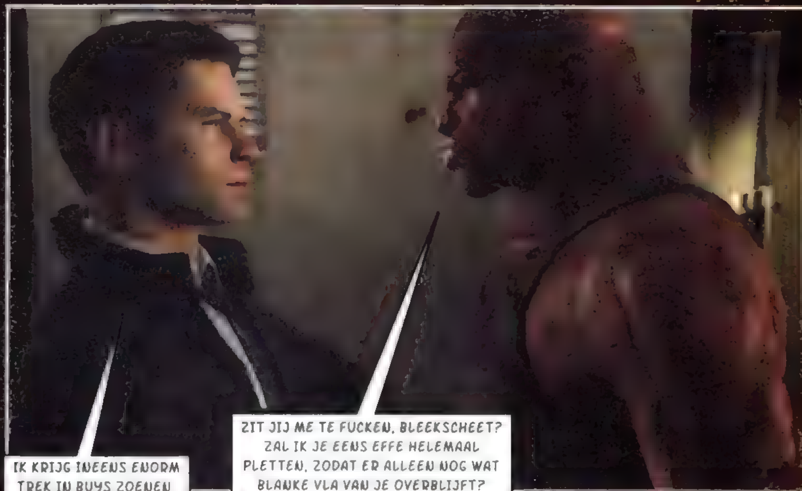

Ingame screen.

HEAVY RAIN

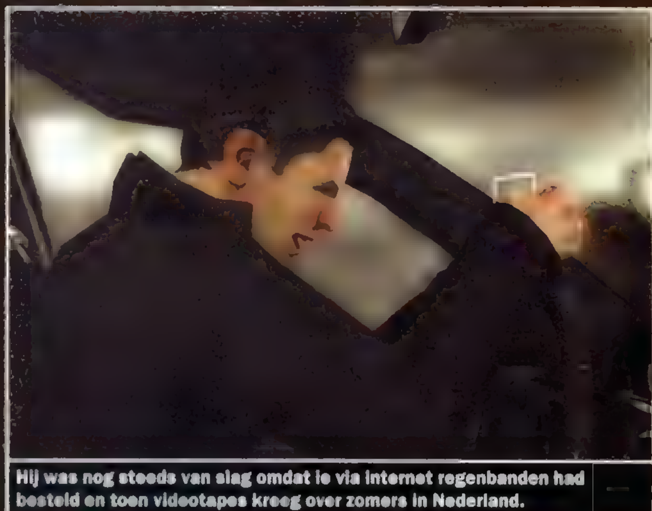
JAN KRIJGT ER EEN GOEDE BUI VAN

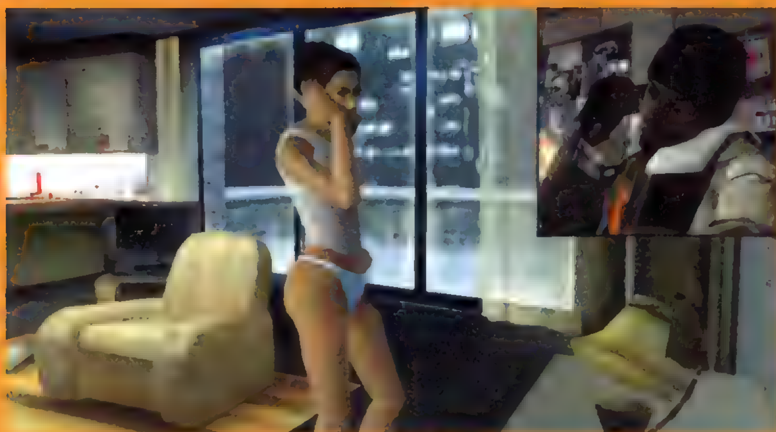
Eindelijk hebben we de game kunnen spelen die iedereen al bejubelde voordat er ook maar één ingame screenshot was vrijgegeven. Jan, door weer en wind gelouterd, speelde het veelbesproken Heavy Rain.

Het is donker en ik zit in een auto. Ik ben zenuwachtig en tuur door het beslagen raam naar een verlaten industrieterrein. Het is niet eens zozeer die vuurgevaarlijke verdachte waar ik naar op zoek ben waardoor ik voel dat m'n hartslag versnelt, nee, het feit dat ik voor het eerst de game speel waar ik al een jaar naar uit heb gekeken, doet me gewoon trillen van opwinding.
Eerst was er de onthulling op de E3 van 2008, toen de presentatie in Leipzig, toen de making of perstrip naar Parijs... maar tijdens al die momenten zag ik 'slechts' artwork, behind the scenes footage, een supergelikte techdemo en mooie ideeën. Maar wat voor game Heavy Rain nu precies zou worden, niemand had eigenlijk nog een idee. Nu heb ik dat eindelijk wel. Althans, ik heb een paar heerlijke druppels van de Zware Regenval op mijn tong laten vallen en door mijn keel laten glijden.




Weet je wat toeristen wel eens zeggen over Nederland? 'Als je op Amsterdam CS staat en je kunt de klok niet zien, dan regent het hard. Kun je de klok wel zien, dan staat het op 't punt heel hard te gaan regenen'.


Hij was nog steeds van slag omdat ie via internet regenbanden had besteld en toen videotapes kreeg over zomers in Nederland.



GENRE?

Zelf noemen de makers Heavy Rain een interactief drama, ik zou het eerder een next-gen serial killer adventure willen noemen. En dan geen adventure in de zin van puzzels oplossen en spullen verzamelen in een inventaris, maar meer als een ijzingwekkend spannend avontuur waarbij je het verhaal vanuit verschillende perspectieven meemaakt. Wat dat betreft kunnen we de term interactieve film net zo goed weer afstoffen. Want net als in een film spelen verhaal en personages hier een allesbepalende rol.
Hoe dan ook, net zo als het briljante spel Fahrenheit (zie screen) niet in een hokje te stoppen was, is Heavy Rain dat ook niet.
Wat het wel is, is een unieke, volwassen, emotionele manier van entertainment die dit najaar voor heel wat opschudding zal gaan zorgen.

MAD JACK

Maar goed, ik 'ben' dus FBI agent Norman Jayden. Ik zeg bewust ben want je speelt de game straks uiteindelijk met vier personages. Je zult tijdens het spelen tussen deze personages wisselen en ongetwijfeld hebben alle vier iets te maken met de ondertitel van de game: The Origami Killer.
De missie die ik mocht spelen toont Jayden die in de omgeving van een schroothoop zoekt naar aanwijzingen over een vermiste agent. Een bouwkeet, een loods, een graafmachine en een hele berg autowrakken doemen onheilspellend op terwijl de regen met bakken naar beneden komt.
De deur van mijn auto open ik simpelweg door het PS3 pookje van links naar rechts te bewegen. Terwijl ik rondloop druk ik op een van de schouderknoppen en meteen draaien vier "gedachten" (feitelijk ingame hints voor de speler, corresponderend met kruisje, vierkantje, driehoekje en rondje) door het beeld. Dit zijn min of meer je potentiële handelingen of onderzoeksmogelijkheden waaruit je kunt kiezen.
Na wat gespeur en gesnuffel, stuit ik op Mad Jack, een bul van een vent die een graafmachine bedient. Ik kan hem nu op verschillende manieren benaderen tijdens een gesprek. Mad Jack bromt dat hij niets weet van een vermiste agent en dat ik op moet krassen. Hij sloft weg, de regen in.

VINGERLIKKEN

Ik vertrouw het zaakje niet en begin de loods te doorzoeken. Als FBI agent beschik ik over een prototype van een research gadget waar die CSI gasten hun vingertjes bij af zouden likken. Een speciale bril en handschoenen stellen me in staat de omgeving te scannen op bloed, voetafdrukken, vingerafdrukken, DNA en andere handige informatie die de omgeving voor anderen verscholen houdt.
De bril en handschoen geven me meteen belangrijke info en daarmee veranderen mijn handelingsopties on the fly. Ik volg een spoor en kom uit bij een bak zoutzuur! Op de bodem zie ik een menselijke schedel liggen... en klik! Het geluid van een pistool waarvan de veiligheidspin omgezet wordt, doet me

opschrikken. Mad Jack duwt het wapen tegen mijn hoofd en gebaart me een richting op. Er volgt een gevecht waarbij ik via een Quick Time event, Mad Jack overmeester. Als ik hem onder schot hou, begin ik echter te zweten en wordt de omgeving vaag. De crux: ik (Jayden) ben verslaafd en dat zorgt er voor dat ik regelmatig pillen moet slikken. Doe ik dat niet, dan kan ik af en toe gaan trillen of blackouts krijgen, en deze komt wel op een erg ongelegen moment. Mad Jack ziet zijn kans schoon, overmeestert mij en alles wordt zwart. Als ik bijkom, bevind ik me in mijn auto. Echter, de auto op zijn beurt bevindt zich in… een autopers!
Opnieuw volgen er panische Quick Time events en dien ik de juiste keuzes te maken anders zal ik zo plat als een dubbeltje aan mijn einde komen.

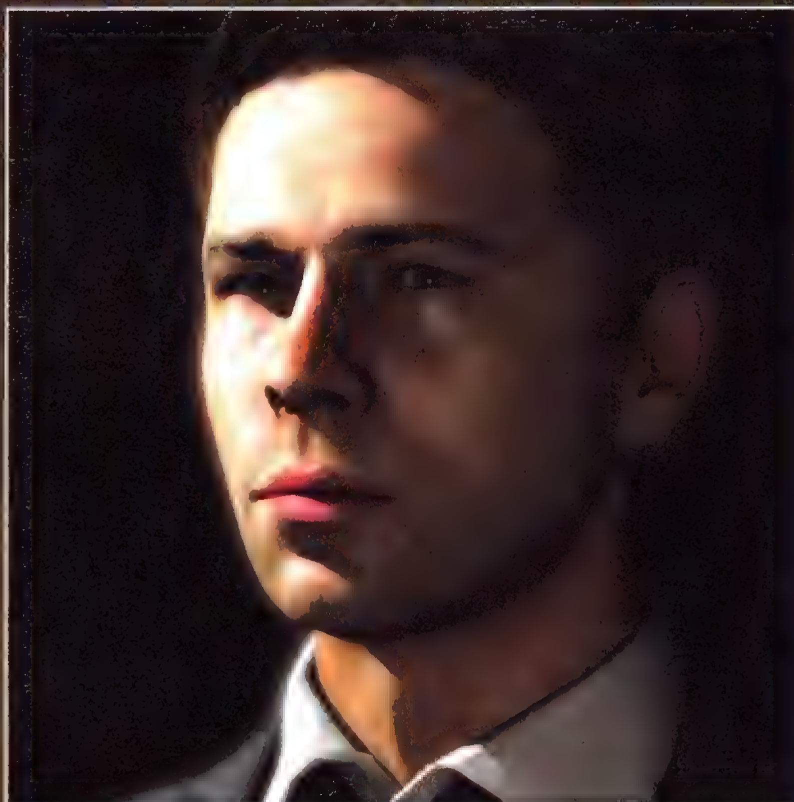
STEL DAT…

Voordat ik nu minutieus de rest van het level of hoofdstuk (of hoe dat uiteindelijk in de game gaat heten) voor je ga uitkauwen, wil ik juist stoppen en opnieuw beginnen. Nou ja, bij wijze van spreken dan.
De net besproken scène bestaat uit tientallen voorvallen en zaken die allemaal ook anders hadden kunnen verlopen. Zo had ik, meteen toen ik uit mijn auto stapte al drugs kunnen nemen. Dan was ik niet gaan zweten en had ik Mad Jack in de loods al kunnen overmeesteren en arresteren. Alleen… in dat geval had ik mijn verslaving versterkt en zou mijn drugsgebruik (of blackouts) gedurende het verloop van de game toenemen.
Of ik had Jack ter plekke kunnen neerschieten, maar hij had mij ook kunnen doden als ik de Quick Time events had opgefokt.

"IEDEREEN ZAL ZIJN EIGEN VERHAAL BELEVEN."

OPTIES

In Heavy Rain is het van cruciaal belang welke opties je kiest, maar wanneer je in een stressvolle situatie belandt, cirkelen die handelingsopties (de eerder genoemde mogelijkheden onder kruisje, vierkantje, driehoekje en rondje) als een dolle door het beeld en zul je die beslissing razendsnel moeten nemen. Dit om de spanning bij de speler extra op te voeren.



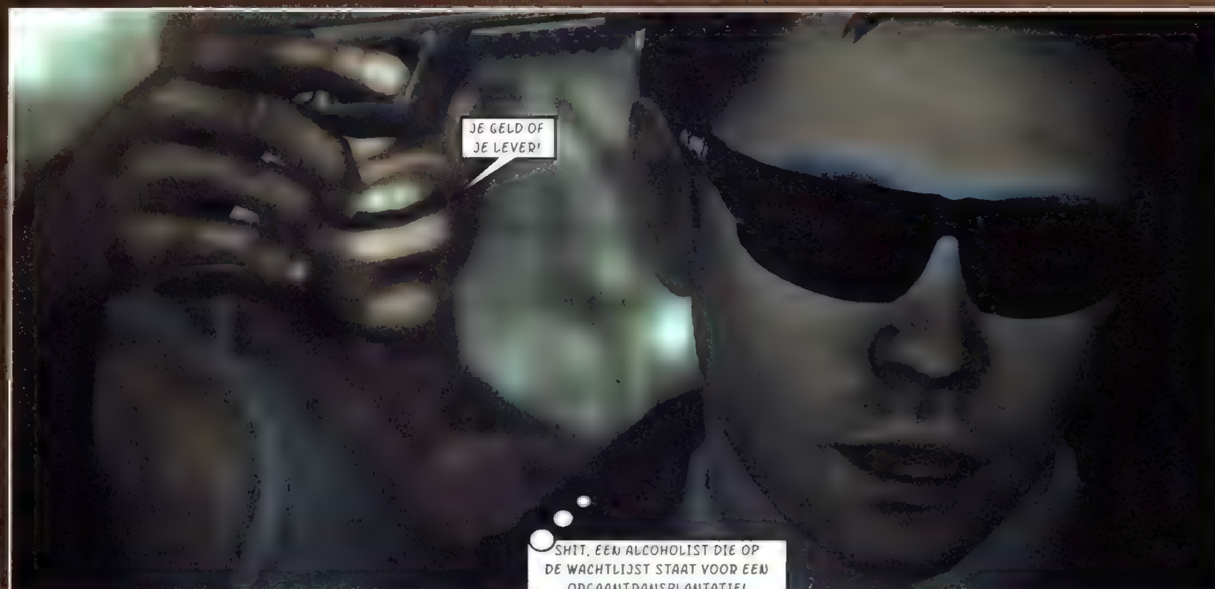
In deze preview-versie ruiken z'n voeten nog en z'n neus loopt, maar de ontwikkelaar zweert dat ze dat nog om gaan draaien.



Als je rustig wandelt, dwarrelen de keuzemogelijkheden als blaadjes door het beeld, tijdens actiemomenten draaien ze rond als geïrriteerde wespen.
Ook leuk; als je wakker wordt in de autopers, en je hebt goed opgelet, dan weet je dat je bij het begin van de scène, iets in het handschoenenkastje hebt gelegd, iets dat je in deze stresssituatie wellicht kan helpen. En dan nog, steeds zijn er talloze opties. Want kom je toch ongeschonden uit de autopers dan volgt een beslissend gevecht met Mad Jack en ook dan kun je nog het loodje leggen… of hij… of…

VOOR IEDEREEN ANDERS

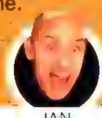
"Je hebt nog steeds geen idee wat Heavy Rain is, hè?" lacht David Cage, grote man achter Heavy Rain en oprichter van Quantic Dreams, als de speelsessie afgelopen is.
Maar dat is toch niet helemaal waar. Ik heb weldegelijk een stukje gameplay beleefd, meerdere keren zelfs, en steeds was de beleving net wat anders. En dat is volgens mij precies de essentie van Heavy Rain. Iedereen zal de game anders ervaren, iedereen zal zijn eigen verhaal beleven. Eenmaal uitgespeeld zal elke gamer het spel minstens nog een keer willen gaan spelen om een andere afloop te forceren, en er zullen stukken zijn die de een meemaakt en de ander nooit zal zien. David Cage had wél gelijk dat ik slechts het topje van de ijsberg heb mogen aanschouwen, maar wat ik heb gezien en gespeeld heeft mij hongeriger gemaakt dan ooit! Was het maar vast winter…



VERWACHTING

Heavy Rain is de PS3 game waar ik dit najaar het meest naar uitkijk!

+ Unieke ervaring.
+ Sfeer.
+ Graphics.
+ Geen goede of foute beslissingen: je 'schrijft' je eigen game.
- Een game als deze kan niet al te lang zijn.
- Zoveel ambities… zoveel valkuilen.



HEAVY RAIN
PS3
QUANTIC DREAMS / SCEB
WINTER 2009

KING OF FIGHTERS XII

STEVEN IS EVEN VAN DE STRAAT

Jawel, binnenkort begint het plukken van de vruchten die het succes van Street Fighter IV afwerpt, want volgende maand verschijnt er opnieuw een echte 2D fightinggame! Steven snoepte alvast een beetje van King of Fighters XII en proefde al iets van een smakelijk eindresultaat.

Het zat er natuurlijk dik in dat de huidige Street Fighter gekte tot nieuwe 2D fightinggame releases zou leiden. Zo ligt in ieder geval Tatsunoko vs Capcom in het verschiet, een spel dat personages uit bekende Japanse animatieseries in de ring plaatst met Street Fighter veteranen.
Maar ook concurrent SNK, makers van 2D games als Fatal Fury, Samurai Showdown, Art of Fighting en King of Fighters, zit niet stil.
King of Fighters, waarvan deeltje XII volgende maand verschijnt, vindt zijn oorsprong in 1994 en combineerde vechters uit Fatal Fury en Samurai Showdown. In het twaalfde deel zul je de bekende gezichten aantreffen van onder andere Terry en Andy Bogard, Goro Daimon, Joe Higashi en Robert Garcia.



IMITATIES

Ik moet allereerst bekennen dat ik in de jaren '90 de SNK games weliswaar met plezier heb gespeeld, maar evengoed altijd bevooroordeeld ben geweest in mijn waardering voor deze games. Ik heb het fightinggame genre tot bloei zien komen met Street Fighter II en ik vond de SNK games destijds eerlijk gezegd niet meer dan leuke imitaties. Maar goed, Tekken is uiteindelijk ook meer dan een leuke imitatie van Virtua Fighter gebleken, en zo hebben de SNK games eveneens hun bestaansrecht verworven dankzij vele sterke delen.
Het twaalfde King of Fighters deel belooft in ieder geval de hardcore spelers tegemoet te komen. Er zijn twintig personages in HD geanimeerd en het resultaat mag er wezen. Daarnaast zijn de mooie omgevingen en vechtanimaties aangedikt met flashy effecten waardoor het totaalplaatje van de graphics, gecombineerd met de HD resolutie, een aangenaam schouwspel oplevert.

WOW-SYNDROOM

Natuurlijk zijn er veel verschillen tussen een game als Street Fighter en de SNK spellen, maar het zal de nodige tijd kosten voor mij om alle nuances op te pikken. Wel is, net zoals bij 3D fightinggames, de basis gelijk: afwisselen tussen hoge en lage aanvallen en juiste timing spelen een grote rol. Ook kun je speciale aanvallen inzetten en moet je dit bij voorkeur doen op momenten dat jouw tegenstander niet in staat is om te blokken.
Toch voelt KoF XII anders aan wat betreft het springen en invoeren van combo's, waardoor een eigen 'feel' zonder meer aanwezig is.

"ZEKER DE OLD SCHOOL GAMERS ZULLEN GAAN GENIETEN."



Interessant is verder om te zien of ook de door Street Fighter IV gewonnen zieltjes last hebben van het WoW-syndroom.
Met andere woorden: zullen ook zij alles afwijzen dat afwijkt van de game waarmee zij een genre ontdekt hebben?

CRITICAL COUNTER

Street Fighter IV heeft zijn Focus Attack, en King of Fighters XII gooit de Critical Counter in de strijd. Als je een aanval weet te counteren met een Strong Punch geldt dat als een Critical Counter, en opent dit de mogelijkheid om een reeks gratis aanvallen te plaatsen. Deze mag je ook nog eens afronden met een speciale aanval.
Kortom, een vernietigende toevoeging aan de gameplay, die jagen op de Critical Counter interessant maakt.



VERWACHTING

Na de preview code te hebben gespeeld, denk ik dat zeker de old school gamers zullen gaan genieten van KoF XII.

- \+ Schitterende 2D graphics.
- \+ Spectaculaire combo's en een hoge skill cap.
- − Minder personages dan we gewend zijn van KoF.


STEVEN

KING OF FIGHTERS XII
PS3 / XBOX 360
SNK PLAYMORE / IGNITION
JULI 2009

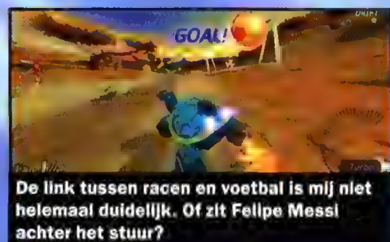
EXCITEBOTS: TRICK RACING

JURJEN DRAAIT AAN PALEN

De allereerste racegame die Nintendo ooit maakte was Excitebike. Excitebots is min of meer een voortzetting van de weg die met dat spel werd ingeslagen. Het gaat allemaal om de Excite, snap je? Jurjen speelde de Amerikaanse versie en was best excited.

Eigenlijk heeft Excitebots nog maar weinig met Excitebike te maken. Het gaat hard, en je kunt grote sprongen maken, daarmee hebben we de overeenkomsten wel gehad. De verschillen? Heb je even? Excitebots gaat héél hard en de sprongen gaan héél hoog en ver, soms op het absurde af. Verder race je niet met motorfietsjes maar met mechanische beesten. Ja, je leest het goed, mechanische beesten. Vleermuizen, sprinkhanen, dat soort beesten. Voel je de Excite al een beetje?

> "HET SPELGEVOEL IS FEL, SNEL, HECTISCH EN SOMS CHAOTISCH."



De link tussen racen en voetbal is mij niet helemaal duidelijk. Of zit Felipe Messi achter het stuur?

AANGEHAAKT

Je bestuurt de beesten zoals in de laatste Mario Kart, dus door de Wii-afstandsbediening horizontaal te kantelen, al dan niet met het Wii Wheel er omheen.
De beesten razen meestal op wieltjes over de tracks maar kunnen ook transformeren, in zweefvliegtuigjes of wandelwezens bijvoorbeeld. Voor nog meer Excite kan elk beest een lange grijparm uitsteken om een balk naast of boven de weg vast te pakken.
Eenmaal aangehaakt moet je met de juiste timing de Wii-afstandsbediening draaien als het horizontale handvat van een waterput om na een paar rondjes je beest met een dikke boost te lanceren en sterren te scoren.

STUNTEN VOOR STERREN

Sterren scoren, daar draait het om in Excitebots. Als eerste over de finish is mooi meegenomen, want dat levert vijftig sterren op, maar dat alleen is niet genoeg om een race te winnen. Dus ben je constant aan het stunten voor sterren. Je kunt tijdens een sprong met je afstandsbediening wiebelen om rondjes te draaien; maar ook netjes landen, een mooie slip maken en vervolgens een stukje tussen de bomen door scheuren, levert je de nodige sterren op.
En er zijn ook veel frivolere manieren om je sterrensaldo te verhogen. Vlinders vangen, met een voetbal botsen om hem in de goal te beuken, dartpijltjes in schijven gooien, je medeweggebruikers tot pulp slaan met enorme hamers... het kan allemaal in Excitebots, gewoon tijdens het racen. Je doet het allemaal voor de sterren. En voor de Excite, natuurlijk.



De link tussen racen en vissen is mij niet helemaal duidelijk. Of zit Giancarlo Visichella achter het stuur?



De link tussen racen en vlinders is mij niet helemaal duidelijk. Of zit Jason Butterfly achter het stuur?

MAG DE MUZIEK UIT? JA? DANK U!

Het spel is veel robuuster van opzet dan voorganger Excitetrucks, er zijn bijvoorbeeld behoorlijk leuke minigames toegevoegd (waaronder een variant waarin je tijdens het racen door speelkaarten moet rijden om te pokeren) en het is nu ook mogelijk online te racen.
De allerbeste optie in Excitebots is echter die om de muziek uit te zetten, want de muziek is echt verschrikkelijk kut.

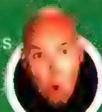
AL TE FRIVOOL

De hamvraag: is het leuk om te doen? Ja, het is leuk om te doen. Maar het moet wel je ding zijn.
Het is een erg snel spel. Niet alleen bewegen de beesten zich met F-Zero-achtige snelheden voorwaarts, het tempo waarin dingen gebeuren en jij allerlei verschillende dingen moet doen, ligt eveneens enorm hoog. Het spelgevoel is fel, snel, hectisch en soms chaotisch.
Sommige dingen zullen de meer serieuze racegamers ook wat al te frivool zijn, zoals als dat gedraai en gewiebel met die afstandsbediening om aan die palen te draaien. Persoonlijk vond ik dat wel lachen, maar ik wil 'm wat langer en vooral veel met anderen spelen om te zien hoe lang het leuk blijft en of de Excite beklijft.

VERWACHTING

Excitebots levert instant fun, de eerste uren heb ik echt met een grote grijns zitten spelen, en me verbaasd over hoe ver de ontwikkelaars hun malle ideeën hebben doorgevoerd. Of de game op termijn net zo weet te boeien als de briljante Nintendo-racers Mario Kart en F-Zero lees je in de review, waarschijnlijk over een maandje of drie.

+ De overdosis extravagante ideeën garandeert een race-ervaring als geen ander.
+ Lekker maf en uitbundig!
+ Al die gekkigheid blijkt ook nog eens prima te werken.
- Serieuze racegamers als JJ moeten hier ver vandaan blijven.


JURJEN

EXCITEBOTS: TRICK RACING
Wii
MONSTER GAMES / NINTENDO
OKTOBER 2009

CUSTOM ARCADE

Het mooie van games die gedragen worden door een levendige community, is dat er vele aanverwante onderwerpen zijn om je in te verdiepen en mee bezig te houden, zo ook fightinggames en momenteel in het bijzonder Street Fighter IV. Het aanverwante onderwerp in kwestie is ditmaal de arcade stick. En als er één iemand bij de PU iets van stickies weet, is het Steven wel...



Arcade sticks uit Steven's collectie.

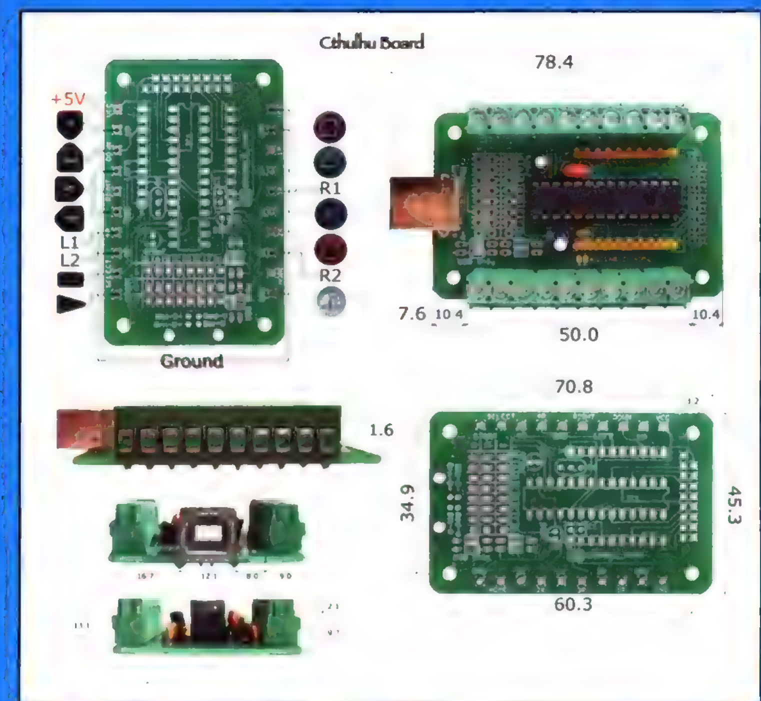
De gamer op leeftijd is natuurlijk bekend met de arcade stick. Immers, vroeger speelden wij "oudjes" allemaal met een stick en knoppen in de speelhallen van weleer. Ook op de Commodore 64 was de ultieme controller een joystick (met slechts één knop weliswaar, maar desalniettemin een joystick).
Maar gaming als vorm van entertainment draait inmiddels alweer de nodige jaren mee, dus er zijn generaties gamers die niets anders dan de joypad kennen. Maar waarom spelen alle pro's een fightinggame dan nog steeds met een stick?

SNELLER

Fightinggames vinden hun oorsprong in de arcades en zijn dan ook gemaakt met arcade sticks als uitgangspunt. Bepaalde combo's zijn dan ook beter in te voeren met een arcade stick. Je bent simpelweg sneller. Een stick twee keer naar links tikken met je hele hand gaat sneller dan een D-Pad tweemaal indrukken met je duim. En zes knoppen (om even een standaard te kiezen) bedienen met vier tot vijf vingers gaat sneller dan vier knoppen met een duim, en dan nog vier schouderknoppen met je twee wijsvingers.
Leren spelen met een stick is overigens geen simpele opgave, zeker als je al sinds de tijden van de NES met een joypad speelt, maar de doorzetter wordt uiteindelijk beloond.

CTHULHU EN IMP BOARDS

Als je een printplaat zoekt om een 360 stick mee te bouwen moet je vanwege een beveiligingssysteem van Microsoft altijd een 360 pad als basis gebruiken. De officiële Microsoft joypad uit 2007 of later is geschikt voor enkele PCB setups. Als je twee PCB's wilt plaatsen moet je een Madcatz Gamepad of Arcade GameStick voor de 360 uit 2007 of later slopen.
PCB's die geschikt zijn voor een willekeurige PlayStation console zijn echter makkelijker te vinden. Een bekende naam binnen de internationale fightinggame community, Toodles, maakt deze namelijk zelf. Deze zogeheten Cthulhu boards werken dus op de PlayStation, en de nieuwe versie kan, voorzien van de juiste kabels, ook communiceren met de NES, SNES, Xbox (niet de 360) en Gamecube.
Kortom, een stick voorzien van een 360 en Cthulhu board is op bijna elke console te gebruiken. Wil je ook aan de slag op de Dreamcast dan moet je er een derde PCB bij proppen.



MERKEN

De meeste gamers zullen er natuurlijk voor kiezen om een arcade stick kant en klaar te kopen. Je hebt dan keuze uit simpele modellen tot top-of-the-line sticks met professionele onderdelen.
Belangrijk is om onderscheid te maken tussen sticks en buttons van de stickfabrikant zelf, zoals in de goedkopere modellen, en sticks met Sanwa onderdelen. Sanwa is marktleider wat betreft sticks en buttons, en de standaard arcadekast in Japan is dan ook voorzien van Sanwa spullen.
Een minstens zo interessant alternatief is Seimitsu, een bedrijf dat ook topkwaliteit sticks en buttons maakt. Het grote verschil is dat de Seimitsu stick korter bewogen hoeft te worden om een input te registreren, en de Seimitsu knoppen meer weerstand kennen dan de Sanwa tegenhangers.
Happ is een Amerikaans alternatief, dat over het algemeen als minder interessant wordt gezien. Madcatz heeft recentelijk twee nieuwe Street Fighter sticks uitgebracht. De Standard Edition heeft Madcatz onderdelen, maar is wel zo ontworpen dat Sanwa of Seimitsu onderdelen makkelijk te plaatsen zijn. De Tournament Edition is al voorzien van Sanwa onderdelen, en is dan ook een van de wreedste arcade sticks te koop.
Een ander interessant stickmerk is Hori, dat in Japan de Street Fighter gelicenseerde sticks voor zijn rekening neemt, en natuurlijk al langere tijd sticks uitbrengt. De Hori Real Arcade Pro is een mooi model, dat standaard een Sanwa stick heeft en slechts Sanwa knoppen mist om als volwaardig arcade product bestempeld te worden.
Ook Sega heeft een ijzersterke stick ontworpen in de vorm van de Virtua Stick High Grade, die standaard volledig met Sanwa goodies is uitgerust.

AANPASSEN

Nu moet je zeker niet denken dat een goedkopere stick niet presteert. De 'feel' is natuurlijk iets anders en de onderdelen kunnen sneller slijten, maar ook daar zijn oplossingen voor. Je kunt namelijk aan het 'modden' slaan, en jouw gekochte stick naar hartenlust aanpassen.
Sommige sticks, zoals de eerder genoemde duurdere modellen, zijn bewust gemaakt met de mogelijkheid tot het verwisselen van onderdelen. Maar ook de goedkopere sticks kunnen aangepast worden, ook al kost dit iets meer moeite.
Een goed voorbeeld zijn de sticks die ik zelf heb aangepast. De Hori EX2 is een redelijk simpele stick voor de 360 en gebruikt Hori's eigen stick en knoppen. Hier kun je dus prima mee spelen, maar als het een en ander slijt en blijft hangen, is het wellicht een goed moment om betere kwaliteit spul in de stick te nestelen.
In de twee EX2 sticks die ik heb aangepast heb ik Sanwa knoppen geplaatst. Bij de duurdere sticks zitten de knoppen met plugjes vast en kun je de kabels zo loskoppelen. Bij de Hori EX2 zitten ze vast gesoldeerd op de printplaat, die ik vanaf nu de PCB zal noemen zoals het hoort. Sanwa

STICKS

STEVEN KRUTSELT AAN Z'N POOKJE



Een paar fraaie voorbeelden van custom made arcade sticks.

> "ALS JE NETJES KUNT WERKEN, IS DIT ALLES GOED TE DOEN."

en Seimitsu knoppen zijn te krijgen met een klik- of schroefsysteem om op hun plaats te houden, nadat je de metalen faceplate van de EX2 hebt aangepast met een slijptol (de Hori knoppen die ik heb verwijderd hebben namelijk een iets ander model).
Nu kun je ook een volwaardige Sanwa of Seimitsu stick in de EX2 plaatsen, maar dat vraagt wat meer snij- en hakwerk en ik vond het zo wel mooi geweest. Ik heb de veer, ball top en gate aangepast van de Hori stick. De gate is de plastic rand aan de onderkant van de joystick zelf die de bewegingsvrijheid bepaalt. Je kunt veelal kiezen uit een ronde, vierkante, of achthoekige gate. Voor de meeste fightinggames is de vierkante gate het populairst. Verder heb ik de cases gespoten en van custom artwork voorzien.



Poppetje gezien?



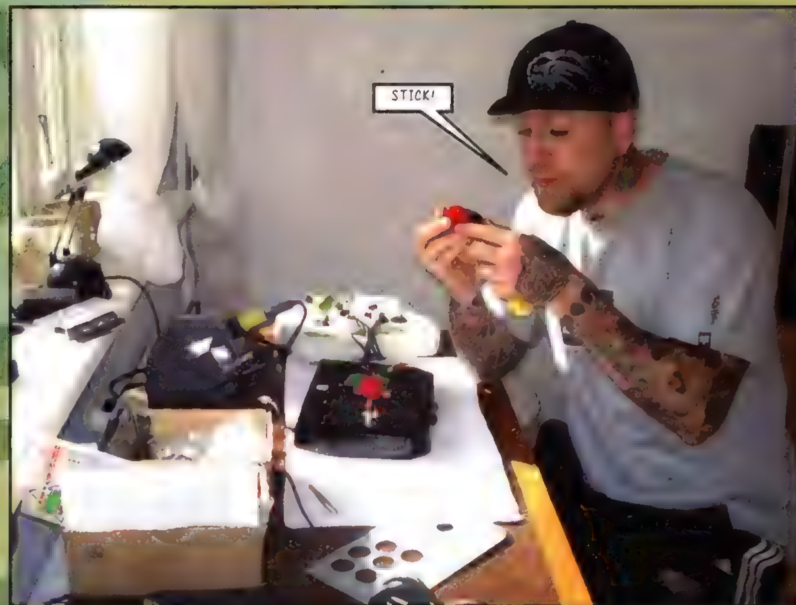
Kastje dicht!

360 CONTROLLER

Mijn Tournament Edition stick heb ik eveneens onder handen genomen. Ook al was deze voorzien van Sanwa onderdelen, toch heb ik er voor gekozen om een Seimitsu stick en knoppen te plaatsen, omdat ik de directere feel van deze fabrikant persoonlijk prettiger vind.
Ik heb de plastic rand om de faceplate zwart gespoten en een plexiglas cover laten maken waar ik gemakkelijk mijn eigen artwork achter kan plaatsen.
Maar de belangrijkste aanpassing is de toevoeging van het binnenste van een 360 controller. Door op de PCB van de 360 controller op de juiste plekken draadjes te solderen kun je deze aan de PCB, stick en knoppen van de Tournament Edition Stick bevestigen. Deze verbinding moet een gesloten circuit vormen (voor de elektronica studenten onder onze lezers) en dus kun je alleen een zogeheten 'common ground' 360 PCB gebruiken. Dat betekent dat de officiële 360 pad (met draad) niet werkt, maar je het beste een goedkope Madcatz pad kunt gebruiken uit 2007 of later (zie kader).
Om te switchen tussen de twee PCB's heb ik een (DPDT) schakelaar gebruikt, die uitkomt in het kabelcompartiment aan de achterkant van de stick. Dit kleine zilveren schakelaartje bepaalt dus nu of de stick op de PS3 of 360 werkt.

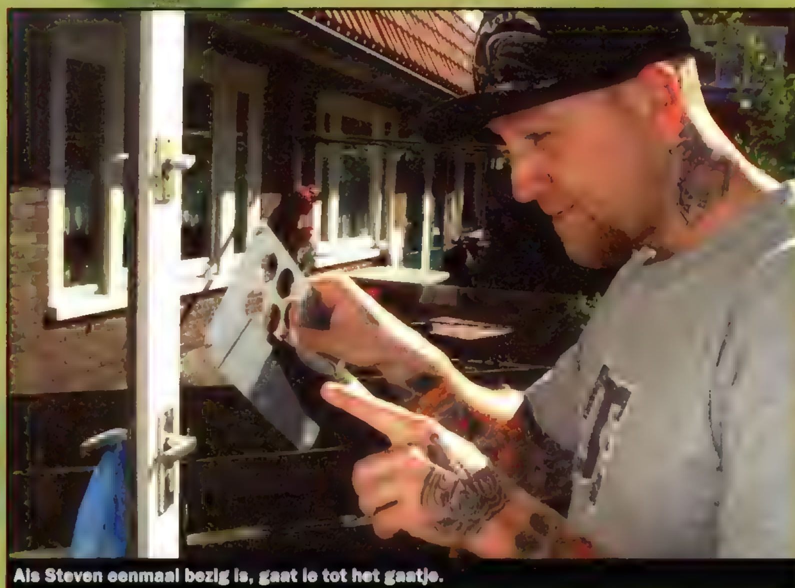
UNIEK

Nu is het natuurlijk leuk om zelf de kleur van de knoppen en stick te kiezen en je eigen artwork te plaatsen op een stick, maar als je echt uniek wilt zijn bouw je een volledige custom stick. Er zijn veel custom stick bouwers die hun diensten aanbieden en schitterende creaties online verkopen. Maar je kunt een dergelijk project ook zelf aan gaan, als je durft.
Het begint met de casing. Veelal gebruikt men voor de case hout als materiaal, maar je kunt ook creatief zijn en de hele handel in een schoenendoos, koffer of kapotte console douwen. Vervolgens zul je moeten kiezen de stick met een of meerdere systemen compatible te maken. Gebruik van één PCB is redelijk simpel en vraagt om het trekken van draden tussen de stick en de buttons, en de corresponderende punten op de PCB. Daarnaast moet een grondsignaal verbonden worden met de stick en buttons, en bijvoorbeeld een USB kabel vanaf de PCB de case verlaten richting console. Als je netjes kunt werken, en zorgt dat het hout- en soldeerwerk zorgvuldig gebeurt, is dit alles goed te doen.



OP XBOX 360 ÉN PS3

Net zoals bij mijn Tournament Edition stick is het ook met deze full custom sticks mooi om een zogeheten dual PCB setup te hanteren, waarmee de stick op bijvoorbeeld zowel PS3 als 360 is te gebruiken. Dat is handig als je bij vrienden speelt op andere consoles of zelf over meerdere consoles beschikt.
Naast de DPDT switch die ik reeds noemde, kun je ook een USB hub plaatsen in de stick, waar je de gebruikte PCB's op aansluit. Dit betekent wel dat meerdere datasignalen tegelijk binnenkomen op de console die je gebruikt, wat op de PS3 en 360 overigens geen probleem is.
Belangrijk bij dual PCB sticks is wel dat er maar één stroombron wordt gebruikt. Als je dus niet één USB kabel uit de case laat komen maar iedere PCB z'n eigen kabel laat behouden, moet je dus zorgen dat je nooit deze twee kabels tegelijk in verschillende consoles steekt. Anders blaas je de hele handel op.



Als Steven eenmaal bezig is, gaat ie tot het gaatje.



Steven's proefmodellen. De man is natuurlijk niet voor één gat te vangen.



Het uiteindelijke resultaat met Japanse print.

VOORZICHTIG

Naast artwork op de bovenkant van de stick, plaatsen sommige bouwers ook art op de onderkant, of kiezen ze voor een plexiplaat zodat je jouw keurige draadwerk kunt zien.
Voor mijn eigen custom stick heb ik gekozen voor een kersenhouten case, Seimitsu stick en clear buttons waar ik het artwork achter door laat lopen, een Imp switch en Cthulhu board (zie kader), en een Madcatz 360 PCB.
Om de klassieke look van de case niet te verpesten heb ik een klassieke Japanse prent als artwork gebruikt.
Het bouwen of modden van een stick is leuk om te doen, maar kan natuurlijk voor brokken zorgen. Het is dan ook zaak om je uitgebreid in te lezen, en voorzichtig en georganiseerd te werken, uiteraard met behulp van het juiste gereedschap. En zo niet, kun je altijd nog online kwijlen bij foto's van dikke custom sticks!

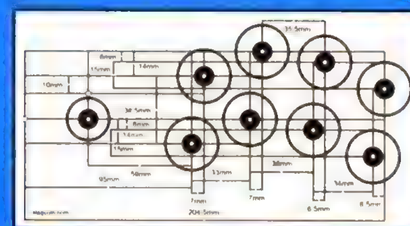
ZELF EEN STICK BOUWEN. WAAR TE BEGINNEN?

Online is uiteraard alle informatie te vinden die je nodig hebt om zelf aan de slag te gaan met het bouwen van custom arcade sticks, of het modden van productie sticks. Hier een mooie lijst met linkjes om je op weg te helpen met zeer complete informatie.

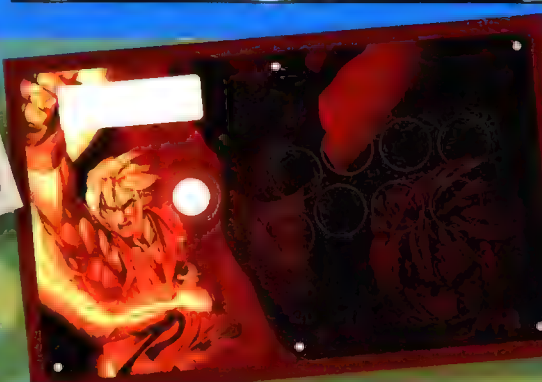
www.slagcoin.com
www.shoryuken.com
www.drakensiog.com

En hier een reeks linkjes met online resellers van arcade onderdelen.

www.lizardlick.com
www.arcadeshop.de
www.akihabarashop.jp
www.modchipman.com
www.gremlinsolutions.co.uk
www.gamingnow.net







Liefhebbers zullen hun vingers aflikken bij het zien van deze arcade stick templates.

THE CONDUIT

Waaaat?!! JJ op een Wii-trip? En er zitten geen auto's in het spel? Zijn er per ongeluk tickets verwisseld en speelde Jurjen op hetzelfde moment Forza Motorsport 3 uit? Nee, wees gerust, JJ haat die cartoony fluffy kiddyshit nog steeds, maar Sega beweert dat The Conduit een stoere mannenshooter wordt. En JJ is nu eenmaal onze stoerste man.

JJ VERBRAST ZICHZELF

Ik beken eerlijk dat de Wii bij mij thuis stof staat te vangen. De enige die af en toe nog met de console speelt, is mijn kat. Die vindt het namelijk enorm lollig om dat koordje van de motionsensor een paar keer per dag een zwiep te geven. Ik was dan ook behoorlijk sceptisch over wat ik in Parijs te zien zou krijgen.



Goh, wat gaat dat traag allemaal. Zeker een lui oog.



Als je de IKEA Bjarne Lichtbol in elkaar zet, hou je altijd een onderdeeltje over, en toch doet ie 't. Net zo'n beetje als bij Wouter, alleen ontbreekt bij hem juist een onderdeeltje.

GEWELDDADIG

De Wii kent, overdreven gesteld, drie soorten games: goede, inventieve titels (vaak door Nintendo gemaakt), casual stuff voor je zus, moeder of vriendin én inferieure meuk (vaak gemaakt door third-party developers). Dit gegeven maakt de console minder populair bij de typische mannelijke hardcore gamer. Sega wil daar verandering in brengen door het genre dat het zo goed doet op de Xbox 360 en PlayStation 3, de gewelddadige game, naar de Wii te brengen. Dat deden ze al met MadWorld en ook in de shooter The Conduit wordt het geweld niet geschuwd.



De multiplay... Ik blijf het een onsmakelijk woord vinden. Ik zie mezelf dan altijd sjokken naar het toiletgebouw van een camping met een rol schijtpapier onder m'n arm.

ONKUNDE

Om maar meteen met de deur in huis te vallen: het eerste uur vond ik The Conduit, waarin je agent Mike Ford speelt die het opneemt tegen een invasie van aliens, volkomen kut.

Ik viel midden in een multiplaysessie tegen leden van de Nintendo media-jihad en werd geslacht als een varken in een abattoir. Ik weet niet wat de mensen van Sega hebben gedacht toen ze mij zagen stuntelen, het was in ieder geval een weinig verheffend schouwspel. Doorzetter als ik ben, zag ik gelukkig een uur later in dat die haat jegens het spel grotendeels op onkunde was gebaseerd. The Conduit mag dan een typische shooter zijn (inclusief coveroptie), hij speelt totaal anders. Vergeet je Call of Duty-skills; fraggen met een Wii-mote werkt totaal anders... maar niet slechter!

> "MISSCHIEN KLINKT HET BIZAR MAAR IK HAD LOL OP DE Wii."

AHA!

Het beste aspect aan The Conduit is dat je de besturing in realtime perfect kunt tweaken, tot aan de gevoeligheid van de cursor toe. En dat digitale gefrunnik maakte dat ik op een gegeven moment 'rust' in mijn gezwiep kreeg, en mijn tegenstanders zelfs begon te raken.

Kort daarna begon de 'aha-fase'. Ik ervoer dat een mêlee-move veel beter werkt als je ook een beuk met je Wii-mote kunt geven, en dat een granaat gooien natuurlijk aanvoelt als je met de Nunchuk een werpende beweging maakt.

LOL

Misschien klinkt het bizar uit mijn mond, maar ik had lol op de Wii. Over de diepgang en het verhaal achter The Conduit kan ik weinig zeggen, daarvoor was de sessie te kort, maar het fraggen werkte, en daar gaat het toch om bij een shooter.

Ik zal The Conduit straks niet uren achtereen spelen, daarvoor is het zwiepen te vermoeiend, maar het bood me wel een verfrissende, echte shooter ervaring die, veel belangrijker, ook nog eens intuïtief aanvoelt dankzij de uitgebreide tweakfunctie.

Ik ga maar eens een stofdoek kopen zodat ik straks niet meteen een astmatische aanval krijg wanneer ik de review cd in mijn Wii stop. ✪

HALLO HALO!

Sommigen zullen het 'jatten' vinden, ik noem het 'slim bezig zijn'. The Conduit is overduidelijk beïnvloed door shooters als Halo en Perfect Dark. Met name de gelijkenis met Halo is oogverdovend. De wapens, het uiterlijk van de game, de kreten van de grunts als je ze neerknalt... het is net Bungie's meesterwerk.



Gelukkig ontkent de ontwikkelaar dat ook niet: "We kunnen wel proberen Metroid op de Wii na te maken, maar dat wint Nintendo toch. Daarom trachten we de invloeden van Westerse krakers in het spel te verwerken. Het gevoel van herkenning haalt de hardcore gamer misschien eerder over om een shooter op de Wii uit te proberen."

VERWACHTING

Fraggen op de Wii kan. The Conduit bewijst het. En als ik het zag, moet iedereen verder zijn bek houden. Een grotere scepticus aangaande de Wii is er immers niet bij de PU.

- + Fraggen op de Wii werkt
- + Intuïtieve besturing
- − De Wii kan onder het stof vandaan
- − Lijkt meer geschikt voor korte speelsessies.



JJ

THE CONDUIT
Wii
HIGH VOLTAGE / SEGA
JUNI 2009

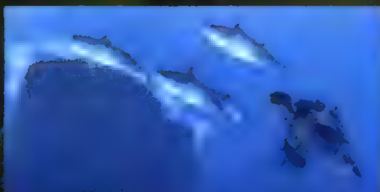
MONSTER HUNTER 3

JURJEN GAAT JAGEN

Dit jaar wordt de grootste third-party hit in Japan ongetwijfeld Monster Hunter 3, een game die ooit eens werd aangekondigd voor de PS3, maar nu dus exclusief op de Wii zal verschijnen. Jurjen verwacht 'm eind 2009 of begin 2010 in Europa, en speelde alvast een stukje om in de stemming te komen.



(Door: **Roelleboelle**)


(Door: **MADDOG**)
Welke hoort er niet bij? De oplossing krijgt U volgende week.


(Door: **Hank**)
Simone de draak had weer haar maandelijkse periode...

Geheel onbevlekt en onbevangen betrad ik het hoogland van de demo, want nooit eerder zette ik een stap in welke Monster Hunter dan ook. Ik holde met de door mij gekozen zwaardvechter over een grazige weide voorbij watervallen, vlinders en vennetjes, en vervolgens door een spleet in de rotswand. Daarachter trof ik de eerste monsters aan, een paar kleintjes en een grote. Die grote had wel iets van een raptor, maar dan met een rode kraag. Hij zag er gevaarlijk uit. Dus eerst maar eens zo'n kleintje te grazen genomen.

TIEN SLOPENDE MINUTEN

Ik hakte twee keer mis, kreeg een venijnige beet, en sloeg toen raak. Dood? Vergeet het maar. Het kleintje begon te schreeuwen, er kwamen andere kleintjes bij, en ja hoor, die grote kwam nu ook mijn kant op rennen. Mijn eerste impuls om weg te rennen wist ik te onderdrukken, dus ging ik de strijd maar aan. Tien slopende minuten later was hij dan eindelijk geveld... mijn zwaardvechter! Nog maar een keer proberen dan. Dit keer met een mannetje met een veel groter zwaard.

RAUWE KREET

Dat grotere zwaard zag er cool uit maar bewoog echt traaaag door de lucht, man. Er zat heel wat tijd tussen het moment dat ik op de actieknop drukte en mijn slag werd gemaakt. Bovendien was er geen mogelijkheid om mijn vizier op de vijand vast te zetten en/of zijwaarts te bewegen. Dus verplaatste ik heel wat lucht, en was ik maar liefst vijftien minuten bezig voordat hij was geveld... die grote raptor met die rode kraag. Een rauwe kreet galmde door mijn flat in Frankfurt. Ik had gezegevierd!

"JE MEEST PRIMITIEVE MANNELIJKE INSTINCTEN WORDEN AANGEBOORD."

AMBACHT

Ondertussen is mij duidelijk waarom die serie zo populair is in Japan. Het vechten met monsters werkt in Monster Hunter heel anders dan in andere games. In andere games zijn monsters dingen die in de weg staan, hindernissen die je moet passeren. In Monster Hunter is het monster je prooi. Een waardige tegenstander. Jij bent de jager, je meest primitieve mannelijke instincten worden aangeboord. Je verslaat een monster niet met vastgezette vizieren of automatische treffers, maar met je verstand en je behendigheid. Het zwaardvechten is een ambacht dat je je eigen moet maken.

HEEL GROOT

De demo biedt toegang tot een klein stukje van het epische avontuur dat Monster Hunter 3 gaat worden. Een avontuur waarin je niet alleen moet zwaardvechten maar ook met hamers, knotsen, bowgunners, bommen en granaten aan de slag kan. Een avontuur waarin je de huid, botten, hoorns en andere lichaamsdelen van verslagen monsters kunt gebruiken om steeds sterkere wapens en pantsers te maken. Een avontuur waarin je online met andere mannen kunt samenkomen om tactieken te smeden en samen de allergrootste drakenkoppen in de pan te hakken. Ik denk dat Monster Hunter 3 ook in het Westen heel groot gaat worden.



ONDERWATER! LEUK?

Om de game van voorgangers te onderscheiden, zijn natuurlijk tal van nieuwe monsters en mogelijkheden toegevoegd, waaronder gevechten onderwater, bijvoorbeeld tegen reuzenhaaien.
Gezien onze ervaringen met onderwatergevechten in andere spellen (waarin je al snel niet meer weet wat boven of onder is), valt nog te bezien in hoeverre deze toevoeging de ervaring zal verrijken.

CAPCOM OP DE CENTEN

Dat Monster Hunter 3 ineens niet meer voor de PS3 maar voor de Wii zou verschijnen, was vooral voor veel Japanse PS3-bezitters natuurlijk zuur nieuws. Dat leed werd niet echt verzacht toen Capcom de reden voor de switch bekendmaakte: de ontwikkeling voor de PS3 zou te duur zijn. Nou ja zeg!

VERWACHTING

Monster Hunter 3 is een game voor echte kerels. Gebruik je verstand, inventiviteit en behendigheid om in de woeste natuur op monsters te jagen, en vergeet niet af en toe even een pauze te nemen en van de prachtige panorama's te genieten, al dan niet met een Bavaria in je knuistje.

- + Eindelijk brengt Capcom weer eens een mooie grote exclusive naar de Wii.
- + Alles aan deze game voelt episch en heftig.
- − De laadtijden als je van het ene naar het andere gebied gaat, verstoren de illusie dat je 'daar' bent.


JURJEN

MONSTER HUNTER 3
Wii
CAPCOM
EIND 2009 / BEGIN 2010

MARIO & SONIC
OP DE OLYMPISCHE WINTERSPELEN

JAN ZWABBERT IN DE SNEEUW

Jan is al jaren niet op wintersport geweest en dat vindt ie best jammer. Vandaar dat hij wel was te porren om, terwijl het buiten 21 graden was, een preview-versie te spelen van Mario & Sonic op de Olympische Winterspelen.

Ik was aanvankelijk een beetje sceptisch over dit kakelverse winterfeest. Het vorige Olympische avontuur van Mario en Sonic was weliswaar commercieel zeer succesvol, maar kwam toch vooral neer op panisch knoppen rammen en nogal geforceerd zwabberen en zwiepen. In m'n eentje vond ik er dan ook weinig aan maar met vrienden op de bank, heb ik er toch heel wat leuke uurtjes mee doorgebracht.

"DE GAMEPLAY DOET PRECIES WAT HET MOET DOEN."

WII BALANCE BOARD

De meeste (mini)games van de Wii-versie kunnen ook met het balance board gespeeld worden. Heb je Nintendo's witte fitnessplaat niet, dan kun je gewoon alle onderdelen spelen met de Wii-mote en de Nunchuk.

POORTJES PAKKEN

De Wii-besturing van de Winterspelen game voelt net een tikje logischer dan bij de voorganger. En ook al kon ik slechts een klein deel spelen van alle minigames die straks in game zitten, de handelingen die ik diende te verrichten, klopten wel.
Neem bijvoorbeeld alpineskiën. Het doel is zo snel mogelijk door de poortjes naar beneden te razen. De Wii-mote en Nunchuk doen dienst als skistokken en zo suis je naar beneden. Mis je een poortje, dan incasseer je strafseconden en doe je het goed dan verdien je een boost.
Dit is nu zo'n onderdeel dat ik mezelf lang zie spelen, gewoon om steeds mijn tijd te verbeteren. De opzet is supersimpel, maar de gameplay werkt en doet precies wat het moet doen.



Peach wil graag naar een andere sponsorploeg, die van Tom Prinsen.

DS GAAT DIEP?

Voor de DS-versie is een heuse verhaallijn ontwikkeld waarbij queesten en eindbazen hun intrede doen. Say What? Ja, precies, ik weet niet helemaal wat SEGA hier nu precies mee van plan is, maar het komt er op neer dat Mario en Sonic de Winterspelen moeten redden van een dreigende ramp, veroorzaakt door de bekende slechteriken uit beide spelfranchises.
De nadruk bij de DS lijkt iets meer op de singleplayer te liggen. Ik stoeide met een eenmansbobslee onderdeel en mocht van een berg snowboarden: dat was best pittig maar zeker niet onplezierig.







Als het echt gezellig wordt tijdens de après ski, begint hij te mariodelen.

RITME

Bij het onderdeel 500 meter schaatsen was ik even bang dat ik weer als een gek moest gaan schudden met de Wii controllers. Gelukkig valt het mee; je moet in het begin even wild op en neer zwiepen om snelheid te maken, maar daarna moet je getimed, in het juiste ritme, heen en weer zwaaien, alsof het de rechterhand van de schaatsers zelf betreft. Het helpt als je daadwerkelijk iets voorover buigt om nog meer in de schaatsvibe te komen.

LASTIG

Bobsleeën heb ik altijd een volstrekt belachelijke sport gevonden maar het schijnt behoorlijk gevaarlijk en zeer lastig te zijn. Alles draait om teamwork en dat is in deze gamevariant ook zo. Eerst dien je snelheid op te bouwen (zwiepen dus, maar gelukkig slechts kort), en daarna hou je de Wii-mote voor je en kantel je deze richting de bochten die op je af komen.
Wanneer je met vier man tegelijkertijd speelt, moet iedereen natuurlijk op het juiste moment de goede kant op sturen. Doe je dat als team perfect, dan blijf je in het midden van de baan en vergaar je de meeste snelheid.

Onder in beeld zie je hoe iedereen stuurt, dus na afloop kun je diegene die de boel heeft lopen opfokken op zijn falie geven.

VERWACHTING

Mario & Sonic op de Olympische Winterspelen lijkt een zelfde dosis partyplezier te gaan huisvesten als zijn voorganger waarbij nog meer nadruk op samenspelen komt te liggen en de besturing iets logischer aanvoelt. Ik heb me er tot nu toe best mee vermaakt.

- + Controls voelen logischer.
- + Alle sportonderdelen vanaf de start 'unlocked'.
- + Oogt allemaal gezellig en netjes.
- − Nog maar drie modes gespeeld.


JAN

MARIO & SONIC OP DE OLYMPISCHE WINTERSPELEN
Wii / DS
SEGA
WINTER 2009

TEENAGE MUTANT NINJA

Jan heeft altijd nog eens de wens schildpaddensoep te eten, maar zijn liefje stak daar tot nu toe altijd een stokje voor. Schildpadden in de pan hakken bij Ubisoft in Parijs was dan ook een acceptabel alternatief voor onze meest dieronvriendelijke redacteur.

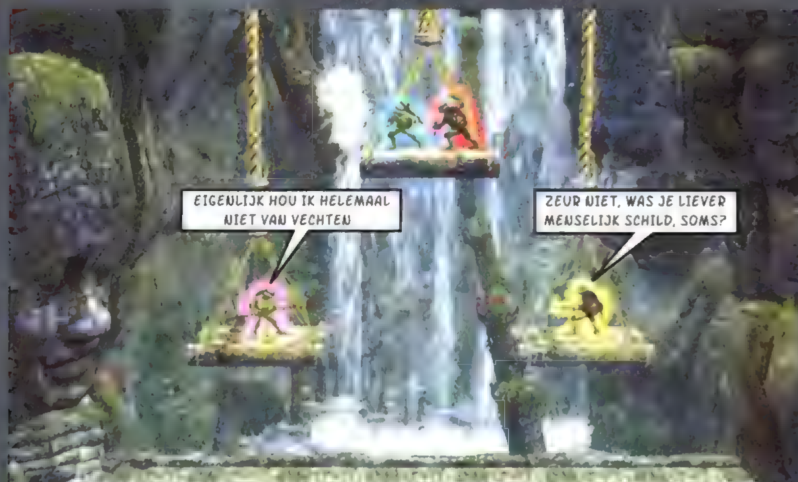


'Van de makers van Super Smash Bros.'. Het klinkt als een slogan op een filmposter, maar met deze woorden werd het tripje naar Parijs voor TMNT: Smash Up aangeprezen door de speluitgever.
Ik moet eerlijk bekennen dat ik toch niet al te hoge verwachtingen had van TMNT: Smash-Up.
Ubisoft's vorige Ninja Turtle game uit 2007 was namelijk een middelmatig platform-actiespel dat rond een nieuwe Ninja Turtles film verscheen.
Gelukkig gooien de makers het nu over een andere boeg: men focust zich puur op doldrieste knokpartijtjes die idealiter met vier man tegelijkertijd gespeeld worden op de bank.

De ontwikkelaar van dienst is het Japanse bedrijf Game Arts dat inderdaad een flink aandeel had in de laatste Super Smash Bros. game voor de Wii. Verder heeft Game Arts ook ex-leden van Team Ninja in de gelederen, waaronder een van de leaddesigners van de DoA-serie. Met de expertise lijkt het wel goed te zitten dus.

GEEN GEFORCEERD GEZWIEP

Maar, expertise of niet: het is nog altijd de praktijk die zal moeten overtuigen.
De een tegen een potjes waar we de speelsessie mee begonnen, vormden in dat kader een goede mogelijkheid om aan de controls te wennen. Op dit moment zijn er twee besturingsmogelijkheden.
Mijn voorkeur gaat uit naar de 'old school' variant waarbij de Wii-mote gekanteld wordt en de 1 en 2 knoppen de light en heavy attack vertegenwoordigen. De B-knop doet dienst als Guard (blokken) en met de vierpuntsdruktoets bepaal je de richting van je aanvallen en spring je door de levels.
Mijn tegenstander koos voor de combinatie van Wii-mote en Nunchuk, die ik zelf net iets minder lekker vind spelen.
Gelukkig kent het spel geen geforceerde Wii besturingen. Geen geslinger in het luchtledige of onnauwkeurige stompen in de lucht, puur for the sake of it.
Het enige moment waarop de sensorgevoelige bewegingen van kracht zijn, is wanneer je versuft raakt nadat je te veel klappen hebt geïncasseerd. Dan dien je even snel de controller te schudden om weer bij de les te zijn. En wanneer beide steekwapens van twee vechtersbazen tegen elkaar ketsen,



"VOORDAT IK HET DOORHAD, WAS HET OPEENS VIER UUR LATER."

HIEPERDEPIEP

De Turtles franchise bestaat dit jaar 25 jaar en daarom worden de Turtles extra in het zonnetje gezet.
Er komen nieuwe boxsets, special editions comics, de oude toyline van tientallen jaren geleden wordt heruitgebracht en ga zo maar door. Geïnteresseerden surfen dan ook als de wiedeweerga naar www.tmnt25.com.





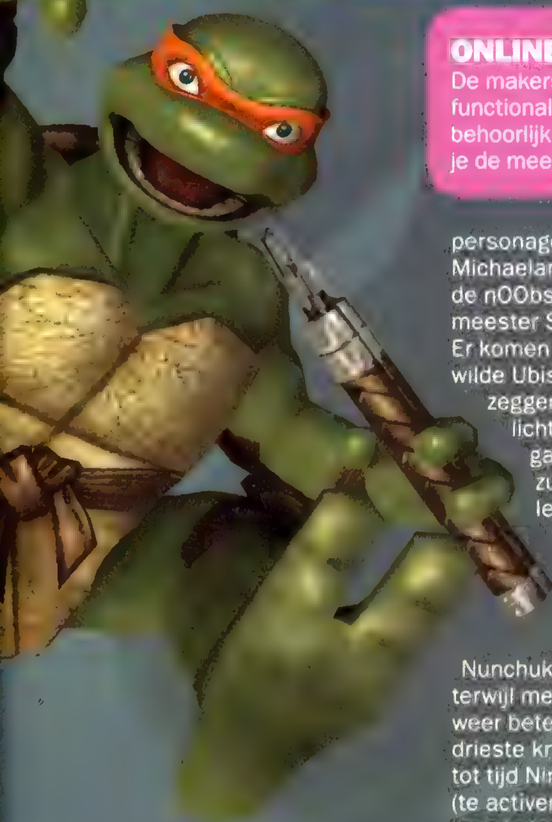


TURTLES: SMASH-UP

JAN SPEELT MET SCHILDPADDEN







ONLINE

De makers claimen dat de online functionaliteit van TMNT: Smash-Up behoorlijk diep gaat. Ik denk dat je de meeste lol beleeft met z'n vieren voor de tv, maar deze game is natuurlijk eveneens gemaakt voor multiplayer fun via internet. Naar eigen smaak de gameplay aanpassen zal hierbij een grote rol gaan spelen waarbij groepen spelers zelf bepalen of ze time based of health based potjes spelen. Ook de controles en de looks van de personages zullen aan te passen zijn.

NINJA POWERS

De opbouw van de levels, de gelaagdheid ervan, de platformen waar je elkaar op en af kunt gooien, de hectische actie, de unieke moves en het pick-up & play plezier van het geheel... het doet allemaal onmiddellijk denken aan Super Smash Bros.

De versie waar ik mee mocht stoeien, huisvestte nog lang niet alle content maar genoeg om een positieve eerste indruk achter te laten. Ik kon kiezen uit de speelbare personages Leonardo, Raphael, Michaelangelo, Donatello (voor de nOObs: zo heten die Turtles!), meester Splinter, April en Shredder. Er komen nog meer karakters bij, al wilde Ubisoft daar nu nog niks over zeggen (geruchten gaan dat wellicht personages uit Ubisoft games hun opwachting zullen maken).

Ieder personage heeft unieke moves, waarbij de Turtles onderling al verschillen door gebruik van hun eigen wapens. Knokken met een Nunchuk is handig voor dichtbij terwijl meppen met een vechtstaf weer beter is voor opzij. Tijdens de drieste knokpartijen vallen van tijd tot tijd Ninja Powers naar beneden (te activeren met de A-knop) waarmee je tegenstanders tijdelijk met vuurbollen of messen kunt aanvallen, of je je kunt laten omringen door een elektrisch geladen wolk. dien je de Wii-mote te kantelen om de overhand te krijgen.

Voor de rest voer je vechtmoves lekker 'ouderwets' uit.

RIOOL OF JUNGLE

Het plezier nam nog toe toen we de game met vier man gingen spelen.

Leuk is dat de levels behoorlijk gevarieerd zijn. Sommige zijn meer traditionele fighting arena's waar de nadruk ligt op snelle hand to hand combat. De game is dan meer Dead or Alive dan Smash Bros. Andere levels kennen meerdere lagen en doen juist wel weer erg denken aan Nintendo's brawler. We begonnen bijvoorbeeld in een riool waar de klappen en trappen door het beeld vlogen. Vervolgens werden we alle vier weggespoten door een vloedgolf en belandden we in een lager gelegen level vol platformpjes. Af en toe verscheen er een krokodil in beeld die een ongelukkige speler op het onderste platform weg snaaide. De komst van het reptiel werd weliswaar verklapt middels een on screen aankondiging, maar als je net verwikkeld bent in een intens gevecht, mis je die wel eens, en hap, daar ging weer een leven.

Ook andere levels kennen een hoog interactief gehalte. Je kunt pilaren stuk maken zodat ze uiteindelijk instorten, een bijenkorf in een jungle triggeren zodat tegenstanders belaagd worden door een zwerm woeste insecten of een neonreclamebord omver beuken zodat vijanden onder stroom komen te staan.



VERSLAVEND

Ik weet niet wat er met mijn horloge aan de hand was die middag, maar voordat ik het doorhad, was het opeens vier uur later. De potjes met vier spelers waren verslavend leuk en iedere keer als er een winnaar uit de bus kwam, drukten we weer met z'n allen op de knop voor een nieuw potje. En nog eentje, en nog een, en nog een, en nog... tot ik zowat mijn Thalys terug naar Amsterdam miste!

VERWACHTING

Het is overduidelijk waar TMNT: Smash-Up de mosterd vandaan haalt, maar het is ook overduidelijk dat TMNT: Smash-Up bronstige brawler fun oplevert. En dat zonder overbodig gezwieber en gezwabber. Ik ben oprecht aangenaam verrast door deze game.

+ Mix Smash Bros. gameplay en traditionele arcade fighters.
+ Geen geforceerde Wii besturingstrucjes.
+ Ah toe, nog een potje?
- A.I. singleplayer op dit moment nog lachwekkend slecht.
- Verschil in kwaliteit leveldesign.


JAN

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: SMASH-UP
Wii
ART GAMES / UBISOFT
HERFST 2009



12GA

ANNO 1404



Anno 1404 is een strategy game waarbij spelers nederzettingen stichten op grote eilanden en deze vervolgens te laten opbloeien door grondstoffen te verhandelen en de stad te verdedigen in tijden van oorlog. Het spel speelt zich af in het Midden Oosten met bijbehorende technologieën die je zelf kunt ontdekken of kunt leren van de lokale bevolking. Nieuw is ook de sandbox modus waarbij je lekker vrij nederzettingen kunt ontwikkelen.

~~49,99~~
39,39

DOWNLOAD DE GRATIS DEMO OP WWW.12GAME.COM

7+
www.pegi.info





OOK VERKRIJGBAAR VOOR NINTENDO Wii en NINTENDO DS

REVIEWS

KLUSSEN

Ik schrijf dit stukje terwijl er drie kerels bij mij thuis de kozijnen aan het repareren zijn en het glas vervangen. Overal liggen houtsplinters en vieze voetstappen, want het regent ook nog eens pijpenstelen. Maar het wordt natuurlijk allemaal prachtig, mag ik hopen.
Alleen, door al dat geklus en bijbehorende herrie en chaos kom ik nauwelijks aan gamen toe. Hoogstens dat ik in de avonduurtjes in de huid van Wolverine wat soldaatjes in mootjes hak, wat surf over de spoorrails in InFamous (super vet!) of een stad bouw in Anno op m'n Wii, maar echt gamen wil ik dat niet noemen.
Nee, terwijl iedereen lekker in LA bezig is (de E3 is op het moment dat ik dit schrijf nog volop aan de gang) zit deze jongen met zijn vingers onder de verf. Immers, met reparaties alleen zijn we er nog niet, er moet natuurlijk ook weer een likkie verf op de kozijnen komen.
Genoeg te doen dus en dat gamen, ach die schade haal ik absoluut nog wel in de komende maanden!



ZENUWEN

Oké, als Jeroen over z'n huiselijke beslommeringen begint, mag ik het ook. Ik ben namelijk een beetje zenuwachtig de laatste dagen. Niet omdat de PU niet op tijd af gaat komen, of omdat m'n zoon een belangrijke tenniswedstrijd moet spelen, nee, volgende week komt er een mannetje van Ziggo langs die bij mij thuis een zogenaamde "drie-in-één" aansluiting gaat installeren. Dat houdt in HD-TV, Internet en telefonie van één aanbieder: handig, goedkoper en TV kijken in digitale/HD kwaliteit.
Maar dat mannetje moet dus mijn internetaansluiting van Het Net overzetten naar dat van Ziggo, en ik heb al zóveel verhalen gehoord over hoe erg dat kan misgaan. Mensen die weken zonder internet zitten, geen mailtje meer kunnen sturen of ontvangen... ik krijg het koude zweet op m'n voorhoofd als ik er aan denk.
Gaat het mis met de telefoon dan is dat vervelend, lukt het niet met de TV dan is dat irritant, maar ben ik straks m'n internetaansluiting kwijt dan word ik gek!
Bizar toch, ooit maakte ik tijdschriften terwijl er nog niet eens een PC bestond! We plakten de pagina's nog met wax en knipten de kolommen in stroken... En tegenwoordig: één dag zonder internet en we kunnen ons blaadje al haast niet meer maken.
Please, please, please, laat alles in één keer goed gaan...



TOPSCORE



DE SIMS 3

"DÉ MANIER OM EEN NET, BURGELIJK LEVEN TE LEIDEN, OOK AL BEN JE IN DE ECHTE WERELD EEN KANSLOZE ZWERVER."

GEESTIGSTE GAME VAN DE MAAND



GHOSTBUSTERS

"DE GAME SLUIT PERFECT AAN OP DE BIOSCOOPHITS."

DE GEMEENSTE GAME VAN DE MAAND



OVERLORD II

"JE KUNT ZELFS KLEINE ZEEHONDJES MEPPEN MET JE KNUPPEL."

DE ROODSTE GAME VAN DE MAAND



UFC 2009 UNDISPUTED

"ONGECENSUREERD EN STRAIGHT IN YOUR FACE!"

PROTOTYPE V

De drie grootste comic geeks van de redactie sloten zich een paar dagen op met twee games die het hele superhelden genre voor eens en voor altijd zouden gaan veranderen. Althans dat dachten ze zelf. Na een dikke week spelen kwam het drietal uit het testhok gekropen. En zagen we nou inderdaad een gelukzalige glimlach op hun vermoeide gezichten?

Het is best gek dat twee games die zo op elkaar lijken zo kort na elkaar verschijnen; er zit slechts een weekje of twee tussen de releases. Mooie aanleiding voor ons om PU's drie grootste comic geeks: Jeroen, Maarten en Wouter (de über geek) in ons testhok neer te zetten met deze twee games. Op de komende vijf pagina´s lees je alles over InFamous en Prototype, want over die games hebben we het, en kom je er ook nog eens achter welke game uiteindelijk unaniem de voorkeur kreeg van de heren.
Gekozen is om in de vorm van stellingen waarop het drietal persoonlijk antwoord geeft, jullie zoveel mogelijk info over de games aan te bieden; de uiteindelijke meningen van het drietal vind je in de conclusies. Het trio was zelfs bereid om na de nodige “discussie” (de bloedvlekken zitten nog op de bank) beide games gezamenlijk één cijfer te geven.
Lees en geniet van vijf pagina's, die letterlijk met bloed, zweet en tranen voor jullie zijn samengesteld.
Oh, en nog even voor de duidelijkheid: bij elke stelling staan twee plaatjes. De linker is een screenshot uit Prototype, de rechter uit InFamous.



STELLING 1

InFamous is toch gewoon een third-person shooter, en geen echte superheldengame?

JEROEN: Dat klopt inderdaad wel een beetje. Je schiet wat stroomstoten af, werpt een stelletje elektro-granaten of flikkert een dikke bom aan voltage op je tegenstander. Maar ja, heb je ooit een third-person shooter gezien waarin je de bliksem kunt oproepen? Hoofdpersoon Cole is natuurlijk ook niet echt een superheld; hij is meer een average Joe die ineens superkrachten kreeg. Ik zie hem meer als een Peter Parker die gaandeweg steeds handiger met zijn krachten om leert gaan.

"PROTOTYPE IS ACTIEVOL, MAAR AF EN TOE EEN BEETJE SAAI EN WEINIG VERRASSEND."

MAARTEN: Waar slaat dat nou weer op? Alsof een superhelden game geen shooter elementen mag hebben? Wat een bullshit! Toevallig heeft Cole powers waarmee je elektrische knallen kunt afvuren, maar ik merkte dat ik vooral de elektrische golf gebruikte. Oké, je kunt dekking zoeken en korte stroomstootjes afvuren, maar voor de rest zitten er nog zat elementen in die je niet in een shooter ziet, zoals het klimmen, springen, balanceren, de platformelementen en het verhaal.
Als je InFamous op een shooter vindt lijken, dan lijkt het net zo veel op Mirror's Edge... daar moet je ook van dak naar dak springen, is het niet?



Die warme handen hebben één nadeel: 's winters zijn je sneeuwballen al gesmolten voor je ze kan gooien.



WOUTER: Tja, het is niet alsof een superheldengame een duidelijk vastgelegd genre is, of staat het ergens in de game-encyclopedie nauwkeurig omschreven ofzo? Je kunt inderdaad stellen dat InFamous meer op een shooter lijkt dan op een beat'em up of een hack & slash, maar dat maakt deze game origineel en de gameplay vers. InFamous 'gewoon een third-person shooter' noemen is hetzelfde als Jennifer Connelly 'gewoon een lekker wijf' noemen, in plaats van haar de betiteling te geven die ze verdient; namelijk 'goddelijk wezen dat ons met één oogopslag kan laten smelten uit onwaardigheid'.
Met andere woorden: de stelling vergeet een paar niet geheel onbelangrijke 'details'.



PROTOTYPE: HET VERHAAL

Prototype draait om een mutant genetisch virus dat is uitgebroken in New York. De regering kondigt de noodtoestand af en geeft het leger toestemming met alle middelen het virus uit te roeien. In de praktijk betekent dat, dat het leger zo'n beetje de vrije hand heeft in het bepalen wat wel en niet is toegestaan in de stad.
Alex Mercer ontwaakt op een soort operatietafel terwijl twee onderzoekers over zijn lichaam staan gebogen met scalpels in de aanslag om de beste man open te snijden. Waarom? Nou, kennelijk heeft Alex iets dat de regering graag wil hebben.
Maar zoals gezegd, Alex wordt wakker en zet het op een lopen en gaandeweg komt hij erachter dat hij speciale krachten heeft. Waarvan één heel belangrijke: de mogelijkheid om gedachten van mensen in zich op te nemen, nadat hij hen geconsumeerd heeft overigens. Die gedachten vormen de rode draad van het verhaal want op die manier kom je er als speler achter wat er nu precies aan de hand is: waarom wil de regering je koste wat het kost gevangen nemen en wat doen die groteske mutanten eigenlijk in de stad?
Langzamerhand wordt echter de gehele stad overspoeld door het virus en stromen de straten vol met gemuteerde bewoners.
De rol van Alex hierin wordt langzaam maar zeker duidelijker.



S INFAMOUS

PU TRIO SPEELT DE HELD

STELLING 2

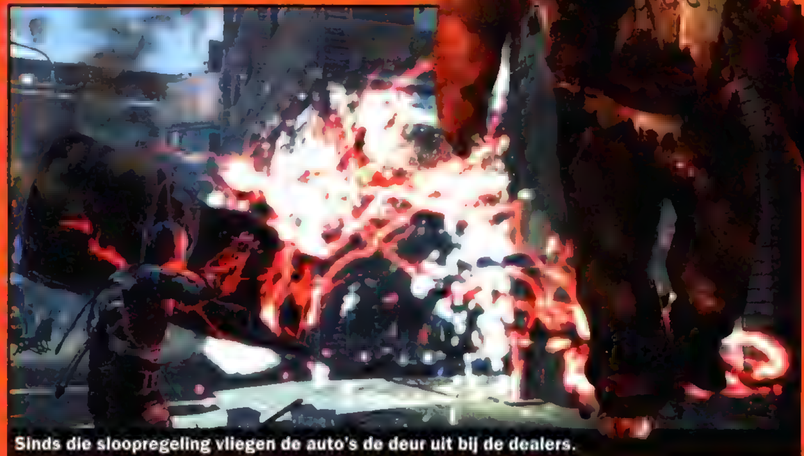
Prototype is Crackdown 2 in een ander jasje.

JEROEN: Hmm, ook hier zit een kern van waarheid in, alleen was Crackdown wel een beetje eentonig omdat je steeds dezelfde opdrachten kreeg. Wat dat betreft zit Prototype beter in elkaar, en oh ja: Alex heeft natuurlijk ook veel dikkere krachten en je hoeft niet als een malle op zoek naar die orbs, zoals in Crackdown.

MAARTEN: Weer dikke vette onzin. Alle superheldengames lijken wel een beetje op elkaar met als grootste overeenkomst dat je POWERS hebt. Het is gewoon een genre.



Ik stond laatst op het Centraal Station, was er weer eens vertraging. Zei iemand tegen zo'n conducteur: "waarom hebben jullie eigenlijk een dienstregeling als jullie toch nooit op tijd rijden?" Zei die conducteur: "Als er geen dienstregeling was, had u nooit kunnen weten dat we altijd te laat zijn."



Sinds die slooppregeling vliegen de auto's de deur uit bij de dealers.

Overigens vind ik InFamous meer op Crackdown lijken dan Prototype. Eigenlijk vond ik Crackdown helemaal niet zo leuk. Veeeeel te eenzijdig. Zowel Prototype als InFamous hebben veel meer diepgang en diversiteit in gameplay.

WOUTER: Wat een gezeik op Crackdown! Ik vond 'm vet! De game had inderdaad de diepgang van het verhaal van de gemiddelde pornofilm, maar de actie is prima en het steeds verder opfokken van je powers ook.

Hoe dan ook, ik zie de overeenkomsten tussen Crackdown en Prototype niet echt, afgezien van het feit dat het allebei stoere, vermakelijke free-roamers zijn.

STELLING 3

Bij InFamous is het verhaal een stuk belangrijker dan bij Prototype.

JEROEN: Dat klopt. Bij Prototype kon het verhaal me absoluut niet boeien. En hoe langer ik het speelde hoe onsamenhangender het werd. Het verhaal van InFamous greep me in het begin ook niet echt, maar naarmate ik de game doorspeelde, pakte het me toch... om uiteindelijk bij het einde mijn kaak werkelijk op de grond te doen stuiteren. Zo hoort een superheldengame te zijn!

MAARTEN: Eindelijk een stelling waar ik het mee eens ben. InFamous kent veel meer een verhalende opbouw terwijl dat gevoel bij mij totaal ontbrak toen ik Prototype speelde.

Het hele verhaal dat je kunt kiezen tussen evil en good bij InFamous vind ik echt cool, hoewel je dat wel erg veel ziet de laatste tijd. Bij Fallout 3 heb je bijvoorbeeld ook bad en good karma en bij Fable II heb je ook zoiets.



Af en toe kan ik me best voorstellen dat ze in sommige religies elkaar geen hand geven.



Big deal... Mijn opa kon van die ringen blazen met z'n sigaar, en dan sprong m'n oma er doorheen.

WOUTER: InFamous is veel comic-achtiger dan Prototype, niet alleen wat betreft de grafische stijl (van de tussenfilmpjes) maar ook omdat Sucker Punch er inderdaad een behoorlijk verhaalgedreven belevenis van heeft gemaakt. Hulde daarvoor, want ik ben een totale sucker voor een goed verhaal!

Bovendien lijken veel filmmakers en ontwikkelaars wel eens te vergeten dat het belangrijkste van een superheld niet is hoeveel konten hij op wat voor manier schopt, maar hoe hij z'n powers kreeg en hoe hij hiermee omgaat. Je leest een comic niet zozeer om de actie, nee, je wilt weten wat er met Spidey aan de hand is, hoe het tussen hem en Mary Jane gaat en welke nieuwe vijanden hij nu weer gaat maken. Sucker Punch heeft dit goed begrepen en Radical Entertainment helaas wat minder, want zij gaan meer de 'superheld kan vette shit, dus buit dat uit' kant op.

INFAMOUS: HET VERHAAL

Het was de bedoeling dat Cole McGrath een pakketje af zou leveren, maar het pakketje explodeerde en vaagde zes huizenblokken weg. Cole is de enige overlevende en ontwaakt in de krater van de explosie. Hij weet zich met z'n laatste krachten naar een veilig gebied te loodsen en raakt daar buiten bewustzijn.

In het ziekenhuis blijkt hij dankzij de explosie elektrische superkrachten gekregen te hebben. Na twee weken ontwaakt hij en merkt ie dat de stad, Empire City, voor een groot gedeelte in quarantaine is geplaatst. De stad is afgesloten van de buitenwereld, en niets of niemand mag er meer in of uit.

Er is dan ook weinig te eten, bendes hebben de controle over veel gebieden overgenomen en de politie is of dood of durft niets te doen. Kortom: het is een zooitje en om alles nog effe erger te maken, wordt Cole er ook nog eens van beschuldigd de dader te zijn van de explosie, waardoor de stad zich tegen hem keert. Hoog tijd dus voor Cole om het heft in eigen hand te nemen. Goedschiks of kwaadschiks.

STELLING 4

Prototype is behoorlijk eentonig.

JEROEN: Inderdaad. Je doet steeds hetzelfde: rammen, rammen en nog eens rammen zonder enige afwisseling. Ik werd er moe van.
Bij InFamous zitten natuurlijk ook de nodige gelijksoortige gevechten maar de doelen zijn een stuk interessanter. Neem bijvoorbeeld de opdracht om een gestrande metro weer aan het rijden te krijgen door er bovenop te staan. Maar ook opdrachten als het uitschakelen van verschillende gifspuitende ballonnen.
Bij Prototype was het steeds: 'ga naar gebied A en schakel alles en iedereen uit'. En dat dik 25 uur lang.





(door: **Yasha**)

MAARTEN: Wat Jeroen zegt!
WOUTER: Eentonig is een groot woord. Assassin's Creed, dat vond ik pas echt een repetitieve free-roaming game! In Prototype heeft Radical tenminste nog z'n best gedaan om voor wat afwisseling te zorgen. Dat lukt ze helaas maar half, want het merendeel van de missies komt toch op hetzelfde ramwerk neer, maar ik waardeer de inzet. Prototype slaat gewoon door in z'n overload aan brute actie, waardoor het op een gegeven moment allemaal niet meer zoveel indruk maakt.
In InFamous is de actie wat gecontroleerder en heb je meer het gevoel daadwerkelijk de beheersing te hebben over je hoofdpersonage.

STELLING 5

New York (Prototype) is een veel beter strijd-toneel dan de fictieve stad Empire City (inFamous).

JEROEN: Hell no! New York komt me nu wel een beetje de strot uit. Verzin eens iets nieuws gasten. Daarbij, Prototype's New York is zo kaal en clean als 't maar zijn kan. Het leeft niet, het is alsof je door een bouwpakket aan het springen bent.
Empire City echter is gemaakt voor de game. Overal kan Cole op klauteren of over elektriciteitsdraden surfen. Hierdoor wordt een route van de ene naar de andere kant van de stad een veel leukere ervaring dan die saaie bedoening in Prototype.
MAARTEN: New York is de coolste stad op aarde en daarom verdient zo'n stad het ook om af en toe het toneel van een game te zijn, maar de laatste tijd ben ik effe helemaal klaar met de Big Apple! Afgelopen jaren zijn er belachelijk veel spellen verschenen met New York als strijdtoneel: GTA IV,


Als je het eenmaal in de vingers hebt en bij de pinken bent, is zo'n arm erg handig.



Alone in the Dark, Prototype, The Hulk, Spider-Man, True Crime 2 en nog vierhonderd andere games.
WOUTER: Hoewel ik Empire City een behoorlijk lame-ass naam vind (maar dat is Metropolis van Superman ook) word ik er wel altijd blij van als ontwikkelaars de moeite hebben genomen hun eigen wereld te scheppen. Die gasten van Radical Entertainment zijn gewoon luie flikkers geweest en hebben bijna letterlijk de map uit The Incredible Hulk: Ultimate Destruction overgenomen en in Prototype gesodemieterd. En sinds ik zelf in de Grote Appel ben geweest (voor een preview van Prototype) weet ik inmiddels dat Liberty City uit GTA IV van alle New Yorks in welke game dan ook, nog het meest op de real thing lijkt. Zo is het NY in Prototype veel te sfeerloos en ongedetailleerd om maar een beetje in de buurt te komen van die bruisende stad.

ANDERE VETTE SUPERHELDENGAMES

Er zijn al aardig wat superheldengames uitgekomen in de geschiedenis van het videospel, maar de meeste slaan de plank pijnlijk mis. Mochten jullie plotseling fan zijn geworden van mafkezen met superkrachten dankzij de twee brute spellen die op deze pagina's worden besproken, check dan ook even de volgende titels:
X-Men Origins: Wolverine: Lekker simpel hak- en beukspelletje.
X-Men Legends I & II: Heerlijke actie-RPG's. Niet te moeilijk voor domme mensen, niet te makkelijk voor hardcore freaks.
Marvel: Ultimate Alliance: Dezelfde soort game als X-Men Legends, alleen dan met zo'n beetje alle denkbare helden uit het Marvel universum in plaats van alleen de X-Men.
City of Heroes/City of Villians: MMO waarin je je eigen superheld kunt creëren om daarmee de straat op te gaan.
Marvel vs Capcom 1 & 2: Fightinggames in 2D van topkwaliteit. Binnenkort zal deel 2 hiervan op XBL en PSN te downloaden zijn, dus grijp je kans!
The Incredible Hulk: Ultimate Destruction: Prototype, alleen dan een generatie eerder uitgekomen... en met een groene gast in de hoofdrol.
LEGO Batman: The Video Game: LEGO en Batman, duidelijker kan ik het niet maken.
Spider-Man: Web of Shadows: Een van de betere Spider-Man games op de markt. Vooral het webslingeren is dolle pret.
Freedom Force vs The Third Reich: Verdomd grappige light-RPG waarin je een groep hilarische helden onder de knoppen neemt. Doet denken aan MUA en X-Men Legends, alleen dan een paar jaar eerder verschenen en zonder de bekende Marvel-superhelden in de hoofdrol.

STELLING 6

InFamous is een stuk mooier dan Prototype.

JEROEN: Inderdaad. Ik weet niet hoe men het geflikt heeft. InFamous heeft zoveel kleur en detail, echt het verbaasde me de hele game door. Prototype kan wat dat betreft niet in de schaduw staan van z'n concurrent.

MAARTEN: Ik vind Prototype een beetje klinisch en veel te lief eigenlijk. De omgeving in InFamous is veel meer naar de tering en sfeervoller; dat heeft natuurlijk alles te maken met de quarantaine situatie. Alleen had ik bij InFamous wel de hele tijd de neiging om een auto te pakken en effe van punt A naar B te rijden Maar je zult alles te voet af moeten leggen, of springend via de gebouwen.

WOUTER: Ik vind Prototype zeker niet lelijk maar InFamous ziet er inderdaad, ondanks de nogal kartelige randjes, een stuk beter uit. Dat komt vooral omdat de actie in die game wat minder hectisch is. Geen ontploffende tanks en rondvliegende helikopters terwijl er ook nog overal zombie-achtige freaks rondstampen zoals in Prototype, dus blijft er meer rekenkracht over voor de fijnere details.



Schieten doet ie niet. Vanwege het milieu vecht hij alleen loodvrij.



Ik kan het woord stroom effe niet meer horen. Tekende ik vier maanden terug een contract bij Nuon om m'n stroomprijs voor drie jaar vast te zetten, gaan de prijzen volgende maand met 35% naar beneden! Echt!

"DIE GASTEN VAN INFAMOUS WETEN HOE JE EEN HELD INTERESSANT MAAKT."

STELLING 7

Alex Mercer (Prototype) schopt met gemak de kont van Cole McGrath (InFamous).

JEROEN: Ik denk het eerlijk gezegd ook. Zeker in een straat waar de stroom is uitgevallen. Aan de andere kant; ik weet niet of Alex wel bestand is tegen een zooitje bliksemstralen op zijn botte harses. Het zal er om spannen (haha) wie er als winnaar uit de bus komt. Maar ik gok toch Alex.

MAARTEN: Ja, die gast van Prototype is veel sneller en gevaarlijker dan die lamlul uit InFamous. Alex heeft een karakter dat veel kwaadaardiger overkomt. Bovendien is mister electricity afhankelijk van elektriciteit, wat nogal een zwakte is tijdens een lang gevecht waarin je niet de tijd hebt om je elektrische powers weer op te laden. Nee, ik zou m'n knaken inzetten op Alex Mercer. Sowieso beweegt Alex veel cooler en leniger dan Cole, die als een halve zool over straat schuifelt.

WOUTER: Cole is de sjaak als hij meneer Mercer op z'n dak krijgt. De dude van Prototype combineert de powers van Venom met de brute kracht van de Hulk and then some. Alex maakt in een doorsnee missie per ongeluk zo'n driehonderd onschuldige burgers af door al het brute geweld wat hij tentoonspreidt, plet tanks met z'n ellebogen en gooit met containers helikopters uit de lucht. Cole kan leuke vonkjes maken maar een Electro of Shocker maakt ook geen kans tegen een halfgod als Thor.
Oh ja, dat was comic-geeks voor 'mister InFamous is kansloos tegen mister Prototype'.





Is heel gebruikelijk bij SM: eerst effe de startkabel erin.

GOOD VS EVIL

InFamous kun je natuurlijk één keer uitspelen maar dan loop je, naast wat trophies, ook die andere kant van Empire City mis. InFamous heeft namelijk echt twee gezichten. Niet alleen heb je wanneer je de evil kant speelt andere krachten dan wanneer je als good-guy de game doorloopt: ook de stad reageert anders op jouw verschijning.
Als kwaadaardige gast zullen de bewoners voor je wegrennen en degenen die dat niet doen zullen heel vijandig tegenover je staan. Ze zullen je naroepen en als het ze even uitkomt, je bekogelen met stenen. Waarna jij ze natuurlijk trakteert op een flinke stroomstoot voor hun flikker waardoor ze meteen dood neervallen.
Echter, wanneer je speelt als held, dan zullen de bewoners je bedanken, foto's van je maken en applaudisseren wanneer je een gewonde bewoner hebt geholpen.
De manier waarop je speelt, levert je dan in feite gewoon twee verschillende werelden op.
Maar er is meer. Zo is de evil manier van spelen de makkelijkste. Zo heb je bijvoorbeeld een bepaalde missie waarin er gevraagd wordt of je watertorens op de daken wilt ontdoen van zwarte smurrie. Ben je Evil dan zorg je natuurlijk dat je zelf niet vies wordt wanneer je de machine uitschakelt. Effect van die actie is dan wel dat een groot gedeelte van de smurrie in het water terechtkomt en slachtoffers maakt.
Als good-guy kies je er vanzelfsprekend voor zo min mogelijk slachtoffers te maken. Maar dan zul je wel onder de smurrie komen, met als gevolg afname van je krachten.
Tja, goed zijn is niet gemakkelijk, maar levert uiteindelijk wel de credits op.



INFAMOUS: DE POWERS

Cole heeft de kracht om elektriciteit te commanderen en in hem op te slaan.
Het is tegelijkertijd zijn aanval en verdediging, maar ook zijn gezondheid. Want als Cole geen energie meer in zijn lichaam heeft, zal hij eerder schade oplopen tijdens vijandelijke aanvallen. Het is dan ook zaak om zo snel mogelijk weer zijn lichaam van de nodige stroom te voorzien.
De kracht van Cole is dan wel puur op stroom gebaseerd, dat betekent niet dat hij alleen maar schokjes uit kan delen. Naast het feit dat hij stroomstoten kan afvuren, kan hij ook voor korte tijd zweven en over elektriciteitskabels surfen. Je zou kunnen zeggen dat deze jongen nogal onder spanning staat.

PROTOTYPE: DE POWERS

Alex heeft een mutatievirus in zijn lichaam wat hem uitzonderlijke krachten geeft.
Zo kan hij willekeurige burgers opslokken wat hem naast extra gezondheid soms ook nieuwe gedachten geeft. Hier komt nog bij dat Alex de gedaante van zijn slachtoffer over kan nemen. Hiermee kan hij het leger misleiden en ongezien een basis binnendringen.
Maar zijn krachten zijn divers; zo kan hij gigantische vuisten, een zwaard en klauwen tevoorschijn toveren. Daarnaast kan hij huizenhoog springen en langs de gevels van gebouwen omhoog rennen en voor een korte periode zweven. Tevens kan Alex ook nog eens een heel harnas om zich heen genereren wat hem beschermt tegen aanvallen van het leger of andere mutanten.
Alex is een soort combinatie tussen de Hulk en Wolverine.



CONCLUSIE

INFAMOUS

SCORE 88

Na een uurtje of 25 heb je zowel de goede als evil kant van het verhaal wel gespeeld... maar dan heb je dus ook nog de verzamelmissies en side missies die je door kunt spelen om die zo begeerde 100% te behalen.

INFAMOUS
PS3
SUCKER PUNCH / SCEE
1 SPELER
OUT NOW

16+



InFamous is niet alleen een superheldengame, het is een comicgame! Die gasten van Sucker Punch weten precies hoe je een held met superkrachten interessant maakt, niet alleen op het gebied van actie en powers, maar belangrijker nog: het verhaal. Bak er maar een franchise van, zou ik zo zeggen!


WOUTER

Dit is voor mij de superheldengame bij uitstek. Ik vraag me af wat hier nog aan gaat tippen de komende tijd!


JEROEN

Ik ben het niet vaak met Jeroen eens, maar ik moet 'm gelijk geven. InFamous is voor mij de vettere van de twee.


MAARTEN

CONCLUSIE

PROTOTYPE

SCORE 80

Na twintig uurtjes flink rondhoppen heb je de game helemaal uitgespeeld.

PROTOTYPE
PS3 / XBOX 360 / PC
RADICAL ENTERTAINMENT / ACTIVISION
1 SPELER
OUT NOW

18+



Prototype verzuipt in z'n eigen actie; het is aan het begin echt bruut en indrukwekkend, maar al vrij snel ben je er immuun voor geworden. En tja, dan blijft er alleen nog maar een 'leuk spelletje' over...


WOUTER

Het is een aardige superheldengame, die iets teveel lijkt op de Hulk maar dan zonder die charismatische groene kerel.


JEROEN

De missies in Prototype voelen eentonig aan, de tegenstanders vind ik ten opzichte van InFamous wat ongeïnspireerd en de gameplay is eigenlijk best repetitief. Actievol, maar af en toe een beetje saai en weinig verrassend.


MAARTEN

RED FACTION GUERRILLA

Jan volgt Red Faction Guerrilla nu al ruim twee jaar "en eindelijk komen nu alle puzzelstukjes samen", stelde hij tevreden. "Waarna ik diezelfde puzzelstukjes meteen weer aan gruzelementen smijt", gilde hij direct daarna. Ed heeft nog steeds last van een hoge piep in zijn rechteroor...

JAN IS ER STUK VAN

Dingen stuk maken, het zit in onze genen. Geef een baby een stapel Duplo en hij maakt er een toren van. Maar het leukste is natuurlijk om die toren omver te gooien zodat de blokken door de kamer vliegen. Dit simpele principe werkt overal. Kijk naar Boom Blox wat feitelijk een omgekeerde variant op Jenga is. En als torens omver gooien met blokjes en verfbommetjes al zo vermakelijk is, hoe leuk is het dan wel niet om dertig meter hoge torens vol te stouwen met dynamiet, bommen en gasflessen? HEEL ERG LEUK! [Hou nou eens op met schreeuwen! - Ed]

KLABAM!

Dingen stuk maken in games is niet nieuw, maar wel erg leuk. De term 'leuk' doet Red Faction Guerrilla (RFG) echter te weinig eer. Het destructiemodel in RFG is namelijk van een nieuw, onwaarschijnlijk hoog niveau. Hier zal nog jaren aan gerefereerd worden.
Wanneer je de EDF troepen (de bad guys op Mars) weer eens in een hinderlaag lokt en complete gebouwen op hun domme hoofden laat neerkletteren, zul je echt op je stoeltje wippen van genot.
De grap is bovendien dat iedereen de game anders speelt. Neem iets simpels als een wachtpost vernietigen. Er zijn gamers die rijden eerst hun voertuig midden in het gebouw om vervolgens met de voorhamer de klus af te maken. Anderen proppen het gebouw vol gastankjes, nemen plaats op een heuvel, schieten in Sniper mode de tankjes stuk en KLABAM! Of je plaatst sticky bommen precies op een aantal cruciale plekken in een gebouw (als je verder in de game komt kun je steeds meer sticky bombs meezeulen) en detoneert deze in volle glorie.
Deze afwisselende mogelijkheden om je doelen te bereiken, maken Red Faction Guerrilla eindeloos houdbaar.

DOMINO EFFECT

De gameplay zelf heeft een klein tikje te lijden onder herhaling. Begrijp me niet verkeerd; dit is de mooiste en meest toffe destructie ooit in een spel en alleen al daarom moet je deze game echt gaan spelen, maar het verhaal en de personages zijn eigenlijk inwisselbaar. Je bent in de rol van Alec Mason nog geen twee minuten op Mars of je broer wordt overhoop geknald en jij wordt tot leider van het verzet gebombardeerd. Het achtergrondverhaal is één grote B-film, maar dat maakt geen ene suikerbiet uit. Je wilt snel een nieuwe missie om te zien wat voor moois en groots je nu weer aan gort mag knallen. Soms voel je bijna letterlijk het plezier waarmee de leveldesigners de wereld hebben geschapen. Zoals bijvoorbeeld een rijtje windmolens of enorme schoorsteenpijpen. Met de juiste explosie krijg je een kolossaal domino-effect; valt de een, dan vallen ze allemaal.
RFG geeft het sandbox genre een nieuwe push. De term speeltuin, die in sandbox games te pas en te onpas gebruikt wordt, is hier meer dan ooit op z'n plaats.



Ook op Mars hadden ze een soort van Noord-Zuid lijn.



STEAK - KAAS - TOETJE

RFG kent multiplayer en die is leuker en uitgebreider dan je zou verwachten. Verschillende modes (Sieges, King of The Hill en andere) houden je zeker zoet, maar ik denk niet dat mensen er massaal hun Call of Duty, Killzone 2 of Halo voor in de steek laten.
Wel zie ik een lang leven beschoren voor de destructieve Party modes waarin je met een paar vrienden op de bank, elkaar de controller doorgeeft en binnen een afgesproken tijd zoveel mogelijk schade veroorzaakt.
De singleplayer van RFG is de juicy steak, de multiplayer het kaasplankje en de party games het lekkere toetje.

> "DIT IS DE MEEST TOFFE DESTRUCTIE OOIT IN EEN SPEL."



CONCLUSIE

Red Faction Guerrilla is een spectaculaire game geworden. Een destructief spel van dit niveau zul je de komende jaren niet snel tegenkomen en oh, oh, oh wat levert dat een dikke fun op!


JAN

SCORE 88

Ik ben nu al twee weken bezig met RFG en ben er nog steeds niet klaar mee...

RED FACTION GUERRILLA
PS3 / XBOX 360 / PC
THQ
1 - 16 SPELERS
OUT NOW
(PC-VERSIE VOLGT LATER)
16+



GRAND SLAM TENNIS

Tennis is de sport waar je zonder drank dames dubbel kan zien. "Als dat geen leuke intro voor Grand Slam Tennis is, dan weet ik het ook niet meer", aldus onze Jan. "Ja, die Jan komt soms leuk uit de hoek", reageerde Ed, "je zou hem er zo weer intrappen..."

Tot voor kort had je eigenlijk maar twee grootmachten op tennisgebied: Virtua Tennis van SEGA en Top Spin van 2K Sports. De eerste een lekkere arcade game, de tweede (zeker het laatste deel) een pittige sim. Met Grand Slam Tennis maakt Electronic Arts een slimme move want

"JE KRIJGT HET IDEE DAT DE WII-MOTE GEWOON EEN TENNISRACKET IS"

ze positioneren zich precies tussen beide titels in.
Opmerkelijk is dat Grand Slam Tennis een van de eerste games is die Wii MotionPlus ondersteunt (volgens mij nog eerder dan een game van Nintendo), en het spelen met of zonder Nintendo's veelbesproken opzetstukje maakt daadwerkelijk verschil.

VOLWAARDIGE TENNISGAME

Voor ik het verschil uitleg, wil ik hier duidelijk maken dat GST (Grand Slam Tennis) een volwaardige tennisgame is, en niet de zoveelste partygame of een soort luxe versie van Wii Sports' tennis.
Het spel zit tjokvol modes (van online spelen tegen anderen, tot party play), kent beroemde tennissterren, heeft officiële licenties alsook de vier grote Grand Slam toernooien waaronder, voor het eerst in een game, Wimbledon.



Nadal's sterkste wapen op gravel is zijn zoute dropshot.

Daarnaast is de cartoony vormgeving in een woord geweldig. Het is zo grappig om tekenfilmversies van Federer, Nadal, Serena Williams en Sharapova in beeld te zien, alsook sterren uit het verleden zoals Sampras, Becker, Navratilova en, jawel, het beruchte heethoofd John McEnroe.
Bovendien hebben alle spelers unieke skills en dat zie en voel je. Williams is een baseline kanon, terwijl Navratilova een kei is in serve & volley.
Je mag ook je eigen tennisser aanmaken. Tijdens je Grand Slam carrière kun je skills verdienen waarbij je drie bepalende skills kunt toewijzen aan je speler voor iedere match. In totaal zijn er meer dan twintig skills te 'leren' tijdens je loopbaan die je leidt langs Wimbledon, Roland Garros, het US Open en het Australian Open.

MET OF ZONDER

Dan de besturing. Zonder de Wii MotionPlus doet GST aanvankelijk denken aan het tennissen uit Wii Sports maar daarmee doe je EA's game eigenlijk al tekort. Je hebt veel meer mogelijkheden tot het spelen van een lob of slice, en je kunt de ballen ook veel beter plaatsen. Eerlijk is eerlijk, soms kom je ermee weg door in een reflex maar wat te meppen, hetgeen doet denken aan Wii Sports. Maar als je sterkere tegenstanders krijgt, zul je toch echt je beste beentje voor moeten zetten, overigens zonder dat het meteen heel moeilijk wordt.
Met de Wii MotionPlus heb je meer controle over je slagen, al vraagt dat wel even gewenning, maar vooral de manier waarop je effect meegeeft aan een bal, en de nauwkeurigheid van de topspin en de slice is merkbaar groter.
Het enige dat nog een beetje lukraak aanvoelde was het serveren, maar voor de rest wordt het draaien van je racket... eeh, ik bedoel de Wii-mote, zeer secuur gelezen door de game. Ook het plaatsen van je ballen gaat beter en hoe langer je speelt, des te meer krijg je het idee dat je echt aan het tennissen bent en de Wii-mote gewoon een tennisracket is. De koddige aankleding, de echte stadions, de sfeer, het commentaar en de bekende koppen maken bovendien dat je er helemaal in zit.





Björn Borg kijkt alsof z'n slipje niet lekker zit.



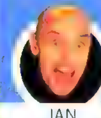
Haar broer is een verdienstelijk wielrenner, die noemen ze ook wel Ivanoflets.

LOS OF GEBUNDELD

Grand Slam Tennis komt in twee smaken: gewoon als Wii game voor 50 euro en als bundel met de Wii MotionPlus erbij voor een tientje meer. Als je slim bent, ga je voor die laatste optie want de Wii MotionPlus gaat los verkocht worden voor 20 euro, terwijl ie in de EA constructie dus maar de helft kost, en het absoluut meer dan een gadget is.

CONCLUSIE

Met Grand Slam Tennis stoot EA meteen door naar de tennistop. Deze game is zowel geschikt voor de arcadespelers die een ontspannen potje willen tennissen als voor de serieuzere spelers die voor pittige uitdaging gaan. En de grafische vormgeving is gewoon om te zoenen, zo leuk.


JAN

SCORE 82

Online, multiplayer, dubbels, party mode, gewoon even een potje tussendoor of een complete Grand Slam loopbaan doorlopen en natuurlijk de replay die een dergelijke titel met zich meebrengt. De uurtjes tikken zo maar weg met deze game...

GRAND SLAM TENNIS
Wii
ELECTRONIC ARTS
1 – 4 SPELERS
OUT NOW
3+



FUEL

Je kunt als developer twee dingen doen: of je speelt op veilig en "kopieert" spellen die goed scoren, of je toont ballen en creëert iets nieuws... met het gevaar dat je gigantisch op je muil gaat. De offroad racer Fuel is mega-ambitieus. JJ bekeek wat het is geworden: een zegetocht of een rotsmak.

Een aantal maanden geleden eindigde ik mijn preview van Fuel als volgt: 'Of Fuel een succes gaat worden, vind ik nu nog moeilijk te zeggen. Er moet nog veel in de game gebeuren. Bij dit soort giga racers draait het echt om de balans. Hoe druk wordt Fuel straks, hoe divers is de wereld, is er een balans tussen afsnijden of gewoon de weg volgen en hoe houdt Asobo de lange Raids leuk?'

TE AMBITIEUS

Dat ik deze review met dit citaat begin, heeft een reden. Ik heb maanden uitgekeken naar Fuel en het idee van een grote, diverse, open wereld waar je vrijuit kneiterhard door heen kon raggen sprak me aan. Bovendien hebben developers met ballen bij mij een streepje voor.

Maar na het uitvoerig spelen van Fuel bekruipt mij toch een beetje het gevoel dat de ambities net iets te ver reikten voor hetgeen Asobo

JJ GEEFT (BRAND)STOF TOT NADENKEN



fysiek kon klaarspelen. Fuel barst van de potentie en de game is erg leuk om te spelen, maar er zitten te veel technische onvolkomenheden in om in de buurt van een Gold Award te komen. Terwijl ik dat wel had verwacht en gehoopt...

"FUEL BARST VAN DE POTENTIE, HET KOMT ER ECHTER NIET HELEMAAL UIT."



Toch wil ik na het spelen van Fuel maar één ding, en dat is dat Asobo de kans krijgt om hun idee in Fuel 2 te perfectioneren. Want als ze dat lukt, dan kan MotorStorm echt ophoepelen. Dan is Fuel zo veel leuker. Laat ik de game daarom eens ontleden zodat jullie mij wat beter begrijpen.

BELOFTEN INGELOST

Fuel was een hyperambitieus offroad raceproject omdat Asobo ons een aantal 'grootse' zaken beloofde, zoals
1. De grootste open racewereld ooit, waar je onbeperkt vrij doorheen kon scheuren.
2. Een zeer divers landschap zoals je nog nooit gezien had.
3. Dynamisch weer.
4. Belachelijk veel races met plenty verschillende voertuigen.

De eerste vraag die je jezelf moet stellen is of Asobo in die opzet geslaagd is. Het antwoord daarop is ja!

Het landschap van Fuel is echt asociaal groot. Als je in de Free Ride mode blijft doortuffen, ben je zo een kwartier zoet om van de ene naar de andere kant te komen. Noem mij één game die deze schaal kent. En ja, je kunt overal met je motor, buggy, vrachtwagen of monstercar rijden. Overal!

Is het landschap divers geworden? Het antwoord daarop is ja! Van bergen naar wouden, van woestijn naar een moeras, van de duinen bij de zee naar een toendra, van een ijzig landschap naar een Mad Max-achtig stadje. It's all there.

En die diversiteit zie je ook terug in de opbouw van het landschap. Diepe ravijnen, dichte wouden, kronkelpaadjes, riviertjes, wegen vol puin, weides vol rotsblokken, dorpjes... je hebt nooit één race hetzelfde beeld voor ogen. En wederom kun je de route helemaal zelf kiezen, waarbij de kortste weg meestal ook de gevaarlijkste is.

Is het weer dynamisch? Hell yeah! Beetje te veel zelf, want een tornado blies me zowat van mijn motor af. En het regent niet voor de sier. De wegen veranderen in modderpoelen en die modder leidt weer tot vertraging.

Zitten er belachelijk veel races in? Oh ja! De Career mode bevat 241 races die je in drie moeilijkheidsgraden kunt afwerken en daarnaast heb je tientallen challenges, en in de Free Ride nog eens tientallen losse races.

Kortom, Asobo had een grote bek maar wat ze beloofden, zit ook daadwerkelijk in het spel.

NIET GENOEG

Waarom dan toch geen Gold Award? Simpel, omdat alles er in stoppen niet genoeg is. De content moet er ook góed ingestopt worden. En hierin ligt naar mijn mening het bewijs voor de stelling dat Asobo zich een beetje vertild heeft aan dit project.

Die grote wereld ís er absoluut, maar grafisch heeft dat wel pijn gedaan, want superdeluxe ziet de



GEFORCEERDE VERHAALLIJN

Dat Codemasters het racegenre emotie en een verhaal mee wil geven, begrijp ik. In de Race Driver-serie pakte dat ook goed uit. Maar in Fuel slaan ze de plank een beetje mis.
Wat moet ik met een slap verhaal over de opwarming van de aarde, een woestenij waar geen mens komt en stoere gasten die als enige de stad uit durven om te strijden om schaarse benzine? Maar als benzine zo schaars is, waarom rijden ze dan die races? En what up met die mega-helikopter? En waarom zijn al die stoere mannen hetzelfde? Maak je een immense wereld met veel diversiteit, pomp je er tien min of meer dezelfde mannetjes in...

game er niet uit. Ik weet dat zo'n enorme wereld veel grafische kracht vraagt, maar het oogt echt iets te korrelig voor deze tijd en soms zijn stukken landschap wel erg leeg. Ten tweede, en dat is veel kwalijker, krijg je voor elke wedstrijd een lang laadscherm, een laadscherm dat ook nog eens na elke crash verschijnt!
Nu begrijp ik dat de computer bij zo'n crash moet berekenen waar hij de wagen weer op de baan moet zetten en dat de wereld van Fuel ietsje groter is dan een track bij Project Gotham Racing, maar een laadscherm van vijf tot tien seconden... Dat is volgens mij toch echt een technisch probleem waarvoor ze geen oplossing hebben kunnen vinden. En wat is met al dat laden nog de fun van een open wereld?

Dit soort bussen zouden we in het echt ook moeten hebben. Heb je meteen geen last meer van al die bejaarden die elke rit de boel vertragen, die kunnen er echt niet in komen.

DE WEG KWIJT

Het landschap is dynamisch, maar die dynamiek popt wel behoorlijk dynamisch voor je op. En het wemelt ook van de clipping foutjes. Weer een teken dat Asobo het technisch niet op tijd kon fixen.
De game zit mudvol (lange) races, maar de inhoud is niet altijd even sterk. Zo blijven sommige CPU's tegen een boom aan plakken, knal je dwars door opponenten heen en kan de GPS al te drastische slingers aan je stuur niet aan. Dan is je echt even de weg kwijt.
Wederom technische zaken die verholpen hadden kunnen worden als Asobo wat meer tijd had gehad. Maar ja, Fuel is al vanaf 2005 in de maak (eerst onder de naam Grand Raid Offroad) en zo'n spel moet toch een keer in de winkels liggen. Anders lopen de kosten veel te hoog op.

TELEURSTELLING?

Is Fuel vanwege genoemde technische problemen nu een teleurstelling? Ja en nee. Ja, omdat ik Codemasters op het gebied van racegames erg hoog heb zitten en ik dus beter verwacht had. Maar Fuel is niet door de Codies zelf gemaakt, en dat verklaart wellicht het een en ander.
En nee, omdat ik me desondanks enorm vermaakt heb met dit spel en ik zeker weet dat veel andere gamers dit ook zullen doen. De wereld is huge en vaak indrukwekkend. Elke race is ook echt anders, zit vol heavy actie, kent een A.I. die je goed partij geeft en zelf ook alternatieve routes neemt en de besturing voldoet volledig aan de Codemasters-standaard.
Fuel is tevens een game waar je lang van kunt genieten, helemaal als je er de uitgebreide multiplayer bij optelt.
Maar ja, ik had het graag allemaal perfect uitgevoerd gezien. Ik had Asobo graag voor hun moed beloond met een Gold Award. Maar eerlijk is eerlijk, die hebben ze (nog) niet verdiend. In de hoop dat Codemasters ze de kans geeft ook deel 2 te maken, geef ik de game een ruime voldoende als aanmoediging.

CONCLUSIE

Fuel barst van de potentie, het komt er echter niet helemaal uit. Te veel technische probleempjes zorgen er voor dat dit nog niet de kraker is die ik had verwacht. Maar vermakelijk is het absoluut wel.



SCORE 78

Fuel is in alle opzichten groot genoeg om je maanden mee te vermaken.

FUEL
XBOX 360 / PS3 / PC
ASOBO STUDIOS / CODEMASTERS
1 - 16 SPELERS ONLINE
OUT NOW
3+



THE SIMS 3

WOUTER LEIDT Z'N IDEALE LEVEN

Er zijn verschillende redenen waarom Wouter The Sims speelt. Ten eerste kan hij met deze game zijn voyeuristische neigingen op onschuldige wijze botvieren. Ten tweede houdt hij ervan om dingen in games te doen die hij in het echt NOOIT voor elkaar zou krijgen. Zoals het leiden van een ordentelijk, rustig en burgerlijk leven in plaats van het chaotische, onregelmatige en zelfdestructieve bestaan wat hij gewend is. Logisch toch?

Het feit dat velen niet snappen dat The Sims spelen een heel ander balspelletje is dan een shooter maar net zo hard roelt, is niet mijn probleem. Voor mij is The Sims iets anders dan een gewone game, iets dat geen reactievermogen of probleemoplossende kwaliteiten vereist, maar zowel vermakend als verslavend is. Net zoals World of Warcraft is The Sims jaren mijn "bijspel" geweest, een game die ik altijd kon doen als ik aan een beetje afwisseling toe was, als ik de drang kreeg iets anders te doen dan mijn vijanden te amputeren of door hun hoofd te schieten.
Alle Sims-delen bij elkaar ben ik minstens honderden uren bezig geweest met huizen bouwen, behoeftes doen, characters createn en sociale contacten onderhouden. Want het leven van een Sim loopt wèl altijd op rolletjes en dit gevoel van controle is zwaar relaxed.
Dus richt die blik alsof ik een of andere breinverslindende ziekte heb maar ergens anders op, ik ben niet gek, JIJ bent gek!

SLAP GEPOLST

Maar goed, ik heb geen tijd en zin om ook maar iets goed te praten. Ik heb inmiddels een paar gloednieuwe levens die mijn aandacht opeisen. Acht unieke personages waar ik uren aan geknutseld heb in een editor die subtiel is verbeterd, uitgebreid is en nóg gebruiksvriendelijker is geworden. Eigenlijk geldt dit laatste voor de hele game, maar laat ik niet op de zaak vooruitlopen.
Het meest interessante nieuwigheidje aan de character creator is het feit dat je de kleuren en stoffen van je kleren tot in de kleinste details kunt aanpassen. Dat is maar goed ook, want net zoals in het geval van de vorige Sims-delen (zonder uitbreidingen) variëren de standaard mannelijke outfits van simpelweg gay en vies burgerlijk tot 'daar zou ik een koorbal die ontgroend wordt nog niet mee martelen'.
Vrouwen daarentegen kan je behoorlijk sexy aankleden en persoonlijk vind ik het boeiender om een zo smakelijk mogelijke chick te maken (ondanks dat je de grootte van de tieten niet kan aanpassen) dan een of andere dude waarvan je weet dat hij er uiteindelijk toch als een slap gepolste rosé-drinker uit komt te zien. Maar dat ben ik.

NOBODY LIKES A GRUMPY ASSHOLE...

Nadat je middels de vrij bekende, doch vernieuwde weg het uiterlijk van je Sim hebt gecreëerd, pas je vervolgens zijn of haar karakter naar wens aan. Daarvoor kan je kiezen uit een hele hoop uiteenlopende kenmerken zoals 'kwaadaardig', 'slons', 'kleptomaan', 'charismatisch' en 'flirterig' waarvan je er een aantal, afhankelijk van de leeftijd, kunt kiezen.
Hiermee heeft Maxis het bepalen van je Sims' persoonlijkheid een stuk speelser en interessanter gemaakt dan in deel 2 waarin je het met een stel saaie sliders moest doen die

EEN GREEP UIT MIJN SIMS



ZEUS THUNDERBOLT

Charismatisch, handig, geniaal, artistiek; Zeus is eigenlijk een soort Godheid. Misschien dat hij daarom astronaut wil worden...



CHARISMA THUNDERBOLT

De ideale huisvrouw. Ze kan uitstekend koken, is gek op haar gezin en omdat ze een einzelgänger is blijft ze lekker thuis... zoals het hoort. Haar grootste wens? Het perfecte moestuintje hebben! Ooooch, wat lief!



ROMI EN REMI THUNDERBOLT

Een tweeling maar ook elkaars tegenpolen. Romi is een overenthousiast feestbeest en Remi een slons die het liefst alleen achter haar computer zit.



CAPRICA GODSENT

Hoe kan je iemand als Caprica het best omschrijven? Hhhmmm... Oh wacht, ik heb het: als een SLET!







eigenlijk alleen maar bepaalden of je popske af en toe een ruft liet ja of nee.
De karaktereigenschappen in The Sims 3 daarentegen hebben niet alleen invloed op de wensen die je Sims hebben, ook zorgt het voor een trits aan speciale interactiemogelijkheden met andere Sims. Zo kan een flirterige Sim veel makkelijker een chick of dude scoren door een aantal effectieve flirtinteracties en heeft iemand met een goed gevoel voor humor minder moeite om vrienden te maken.
Er zijn echter ook subtielere gevolgen van de karaktereigenschappen van je Sims, in de vorm van buffs. Is een van je digitale mennekes een einzelgänger? Dan is ie graag alleen thuis en is ie niet te genieten op een vol plein met kwetterende mede-Sims. Heb je een overenthousiaste chick door je huis wandelen? Dat is best mooi, want zij kan zomaar uit haar bol gaan van een grappige gebeurtenis of een leuk gesprek. Dan is ze niet te houden en zal ze een tijdje goedgeluimd blijven. En je weet: goedgehumeurde Sims presteren beter op 't werk en leren sneller, terwijl sjaggo's praktisch nutteloos zijn.

BUFFS ZIJN NIET ALTIJD JOFEL

Laat ik wat dieper ingaan op de buffs, want dit is toch wel een van de twee grootste veranderingen ten opzichte van deel 2. Het humeur van een Sim is namelijk niet meer grotendeels gebaseerd op de behoeftenmeters, maar veel meer op shit die je poppetje meemaakt. Is er iemand de badkamer binnengewandeld terwijl jij net lekker zat te schijten, dan zit er effe een -10 op je humeur voordat je het weer vergeten bent. Heb je een vet feest gegeven en is iedereen helemaal tevreden naar huis gegaan, dan voel je je daar minstens een paar uur cool over.
Het zorgt ervoor dat heel veel dingen die je in de eerdere Sims-delen voor Sjaak deed, nu echt zin hebben. Het kunnen namelijk de kleinste dingen zijn die een Sim gelukkig maken, en nu houd ik op met die zin voordat ik mijn ruimte verspil aan een pauper Rene Froger-nummer.

"FUCK HET ECHTE LEVEN, HUZZAH VOOR DE SIMS!"

Die andere grote verandering is natuurlijk Sunset Valley, oftewel het bijzonder soepel te doorkruisen dorp waarin je je Sims hun leven laat leiden.
Geen tergend laadscherm meer als je even een nieuwe onderbroek wilt kopen of een chick wilt versieren op een afspraakje, nee, alles is een autoritje van een paar seconden van je verwijderd. Al die dingen die ik in Sims 2 veel vaker had gedaan als je niet zo'n scherm voor je smoel kreeg, die doe je nu gewoon effe.
Dit heeft enorm veel invloed op je speelplezier, want op deze manier is mensen ontmoeten makkelijk, onderhoud je eenvoudiger sociale contacten en is de pace van de algehele game gewoon met een paar kilometer per uur opgeschroefd.





WEES EEN BURGER!

Op de twee genoemde grote veranderingen na zit het verschil in Sims 3 'm in de details. Heel veel details, zoals het huizen bouwen dat sneller en makkelijker gaat, meubels die nu standaard schuin neergezet kunnen worden, opties waarmee je de levensduur van je Sim kan aanpassen, veel meer en interessantere (levens)wensen, verschillende manieren om je werk te doen, kortom: te hoerig veel op om te sommen.
The Sims 3 is wederom een ideale manier om een net burgerleven te leiden, ook al ben je in de echte wereld een kansloze zwerver.

CONCLUSIE

Fuck het echte leven, huzzah voor de Sims!



WOUTER

SCORE **91**

Blijft boeiend tot er een uitbreiding verschijnt en dan blijft het weer boeiend tot aan de volgende expansion, tot in de eeuwigheid... Amen.

THE SIMS 3
MAXIS / ELECTRONIC ARTS
1 SPELER
OUT NOW
12+



DUKE NUKEM IS MAAR NOG NIET BEGRAVEN

Het doek lijkt nu toch echt gevallen voor 3D Realms en Duke Nukem Forever. De langste "grap" uit de game-industrie krijgt een pijnlijk slot met uiteindelijk alleen maar verliezers. Jan maakte, met de gemengde gevoelens, de balans op...

DE TELOORGANG VAN EEN ICOON

We hebben 't ons de afgelopen jaren meerdere malen hardop en hoofdschuddend afgevraagd: 'Waar is 3D Realms in godsnaam mee bezig?' Het bedrijf dat jaar in jaar uit beweerde nu toch echt bijna klaar te zijn met hun nieuwe Duke Nukem shooter, is vanwege z'n wanprestaties uitgegroeid tot het lachertje van de game-industrie.
Het bedrijf onder leiding van de megalomane George Broussard heeft al zijn medewerkers moeten ontslaan en sluit feitelijk zijn deuren. Hoewel Broussard nog steeds stuiptrekkingen vertoont en niet wil toegeven dat z'n imperium is ingestort, is het voor ons duidelijk dat de man bijna twaalf jaar iedereen,inclusief zichzelf, voor de gek heeft gehouden.

HELEMAAL MIS

We gaan terug naar 1997, het jaar dat Duke Nukem Forever wordt aangekondigd. Ontwikkelaar 3D Realms is vol vertrouwen vanwege het succes van Duke Nukem 3D. Duke Nukem Forever zal gebruik gaan maken van de Quake II engine (jawel) en een jaar later verschijnen de eerste ingame beelden op de E3.
Broussard laat echter al snel daarna weten dat er een belangrijke switch plaatsvindt; men stapt over op de Unreal engine. De game zou in 1999 verschijnen, maar omdat de engine verandert, verandert de game mee en wordt de release verschoven naar 2000... maar ook dat blijkt niet realistisch.
Langzaam beginnen onder cynici gametitels als Duke Nukem Whenever en Duke Nukem Forever Waiting op te duiken.
Verrassenderwijs krijgen we in 2001 ineens hoop. Er worden ingame screens getoond en een release lijkt in het verschiet. De hoop blijkt vals; God Games (de toenmalige publisher) wordt datzelfde jaar opgedoekt en Take Two neemt de Duke onder z'n hoede, en vanaf dat moment gaat het echt helemaal mis.



DNF cover uit 1997!

VAPORWARE

Uitgever Take Two en developer 3D Realms zijn als water en vuur en gooien de jaren erna vooral met hopen modder naar elkaar. De game verandert nog een paar keer van engine (steeds een nieuwere Unreal techniek) en Broussard blijft in de pers blèren dat de game op schema ligt (welk schema?).
De jaren die volgen wordt de game meerdere malen als Vaporware bestempeld en mensen vragen zich steeds vaker af of er eigenlijk wel een game is. Blogs van medewerkers die stellen dat ze de hele dag niet veel anders doen dan World of Warcraft spelen, doen de wenkbrauwen fronzen, maar Broussard geeft geen krimp en laat de buitenwereld weten dat niemand zich zorgen hoeft te maken.
Iedere E3 die we bezoeken hopen we stiekem dat Duke Nukem Forever toch ergens opduikt, maar steeds worden we teleurgesteld.



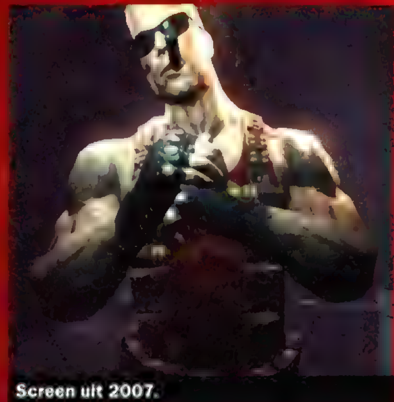
Screenshot uit 1997.

NIETSZEGGEND

Inmiddels is het 2007 en krijgen we weer wat nieuwe screenshots te zien. Ook verschijnt er een vrij nietszeggende trailer waarin de Duke op een bank met gewichten ligt en flitsen nog wat andere vage beelden voorbij. Zou het dan toch?
Er is zelfs ingame footage te zien in de Jace Hall show (al zijn het snippets) en het lijkt er zowaar op dat de Duke toch nog in leven is.
Vervolgens blijft het opnieuw stil, nemen de spanningen tussen Take Two en 3D Realms toe en gonst het op het internet van de geruchten.

MISSELIJK

En nu, anno 2009, ligt de bal dus in het doel en zijn de kaarten geschud. 3D Realms is failliet en alle medewerkers zullen worden ontslagen.


Screen uit 2007.

WILD GERUCHT

In de wandelgangen gaat momenteel het wilde gerucht dat Duke Nukem Forever wel eens een Xbox 360 game zou kunnen gaan worden. Microsoft zou ergens in een geheime bunker onder de grond met Take Two in conclaaf zijn, en wanneer de rechtszaken afgelopen zijn, zou Take Two de franchise overdoen aan Microsoft die de game afrondt en uitbrengt voor PC en Xbox 360... aldus de roddels.
Tja, in de soap die DNF heet, lijkt niets onmogelijk.

DOOD...

Ondertussen stellen Broussard en directeur Miller dat het bedrijf nog steeds in business is en dat ze aan Duke Nukem gelieerde games zullen blijven gaan maken in de toekomst, wat natuurlijk volslagen ridicuul is. Take Two heeft inmiddels een rechtszaak aangespannen waarin men onder andere eist dat 3D Realms de content die nu beschikbaar is, niet mag vernietigen. Want tja, de rancune tussen beide partijen is door de hele gang van zaken naar een climax gestegen. 3D Realms stelt dan ook dat ze zich met hand en tand zullen verdedigen en doet de rechtszaak van Take Two af als misselijkmakende praktijken. Take Two daarentegen eist geld van Broussard & co vanwege misgelopen inkomsten en verloren investeringen.



TRAP NA?

De screenshots van Duke Nukem Forever die na het faillissement van 3D Realms zijn opgedoken (yep, the story goes on) zien er echter prima uit. We zien Duke in een casino, in een oude mijn, in een verwoest Washington DC, in een ruimtevaartlaboratorium (overspoeld met buitenaards slijm), in een stripclub en op een militaire basis. Daarnaast zijn er beelden van enorme levelboss-gevechten, zowel monsterlijk als mechanisch, en rijdt de Duke in een grote Big Foot rond in bepaalde racelevels.


De Duke in 2008.

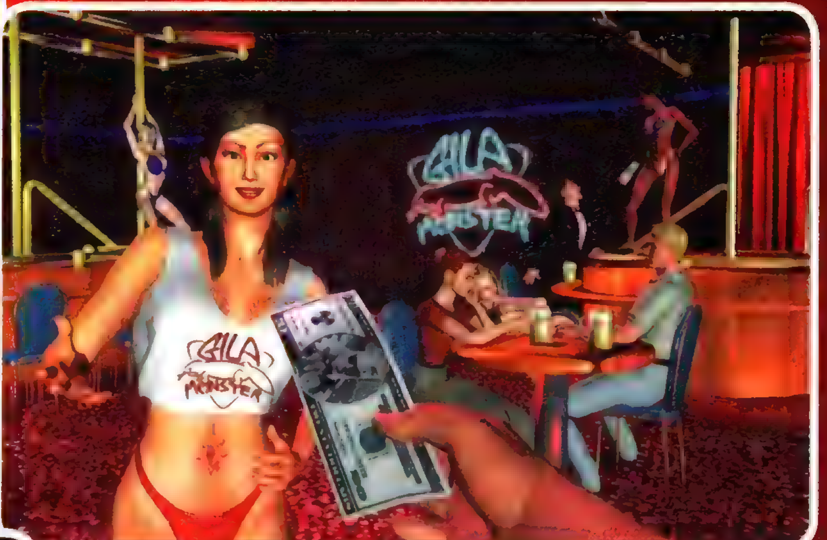
Kortom: de game lijkt, als we op de recente screenshots afgaan, écht zo goed als af te zijn en dat maakt de situatie er alleen maar pijnlijker op. Er gaan echter ook geruchten dat de screenshots en beelden allemaal nep zijn en dat 3D Realms die nu de wereld in stuurt als trap na. Het zou zomaar kunnen. Want waarom heeft 3D Realms ons al bijna twee jaar niets laten zien als ze al zoveel beeldmateriaal beschikbaar hadden?

VARKENS

Uiteindelijk hoop ik dat Take Two gehakt maakt van het management van 3D Realms, de licentie terughaalt en de game af laat maken door een ontwikkelaar met historisch besef en liefde voor de franchise. Want zeg nu zelf, tussen al die steeds uitgebreider wordende games, waarin serieuze oorlogsconflicten tot in de kleinste details tot leven komen, waarbij emotionele binding en interactie met de speler naar ongekende hoogten worden gedreven, waar complexe A.I., professioneel opererende spelersgroepen en fotorealistische beelden gaming voortdurend evolueren... daar moet toch plaats blijven voor een politiek incorrect figuur als Duke Nukem. De man die met zijn vreselijk slechte oneliners, vrouwonvriendelijke grappen en overdreven machogedrag gewoon lekker lomp op buitenaardse varkens aan het knallen is.
Heus, ik overleef een wereld zonder de Duke wel, maar mèt is 't toch net even aangenamer. ✪

DE MEEST RECENTE SCREENS DIE NA HET FAILLISSEMENT VAN 3D REALMS NAAR BUITEN ZIJN GEBRACHT.









PUNCH-OUT!!

Twintig jaar geleden was een game al complex als er meer dan één actieknop in werd gebruikt. Er is nogal wat veranderd, sindsdien. Jurjen begint dit verhaaltje door even te mijmeren over de grote veranderingen gedurende de laatste twee decennia, waaronder de schaamhaardracht, maar begint gelukkig al snel te vertellen over de hedendaagse versie van Punch-Out!!



De vruchtendrank Punica bestaat niet meer, althans niet in Nederland. Meiden hebben geen schaamhaar meer. Nergens kom je die bosjes nog tegen, zelfs niet in Duitsland of onder de oksel. En games zijn in de loop van de afgelopen twintig jaar natuurlijk alleen maar beter en complexer geworden.
Hoewel, beter, beter, beter, daarover zou je met een enkele zonderling nog wel kunnen redetwisten (tip van een ervaringsdeskundige: begin er niet aan!). Maar dat games complexer zijn geworden, daarover is iedereen het wel eens.

EXACT HETZELFDE

Punch-Out!! is een boksspel uit 1987, en in alle opzichten een game van die tijd.
Je kunt je bokser niet vrij door de ring bewegen, maar alleen kort uitwijken naar links, rechts en beneden door in deze richtingen te drukken op de richtingsknop. Je kunt ook naar boven drukken om te blokken.



Waarom ik de besturing van een twintig jaar oud spel beschrijf? Omdat die van de nieuwste versie op de Wii exact hetzelfde werkt! Tenminste, als je de optie om de actie met 'echte' boksbewegingen te besturen wijselijk negeert, en de afstandsbediening horizontaal vasthoudt, zoals de NES-controller waarmee het origineel werd bestuurd. Je gebruikt de twee knopjes onder je rechterduim weer om linkse en rechtse stoten uit te delen.

BEPERKT ARSENAAL

Zelden voelde ik de drang in een review de complete besturing van een spel uit te leggen, maar nu ik er zo dichtbij ben kan ik het toch niet laten de twee laatste mogelijkheden te noemen: je kunt omhoog drukken om je slagen op het gezicht van de tegenstander te richten, en als je één tot drie sterren hebt verdiend, kun je op de A-knop drukken om je Star Punch (een snoeiharde en nauwelijks te blokken uppercut) te gebruiken.
Zo dat was 'm dan, de complete uitleg van de controller-functies. Er is geen enkele andere bewegingsmogelijkheid in het spel, hiermee moet je het doen.
Met dit zeer beperkte arsenaal aan moves moet je het opnemen tegen een gekke Duitser, een idiote Canadees, een maffe Japanner, een compleet gestoorde Ier en nog wat andere karikaturen.

HEERLIJK SIMPEL

Je tegenstanders hebben allemaal behoorlijk verschillende aanvalspatronen en speciale acties, die allemaal luid en duidelijk worden aangekondigd door een kreet, een uitdagende pose, een opgetrokken wenkbrauw of een andere tic.
Aan jou de taak vertrouwd te raken

> "HET VOELT FANTASTISCH OM DIE LOMPE SUKKELS TEGEN HET CANVAS TE BEUKEN"

FANTASTISCHE ANIMATIE

Naast de fantastische vondst van de Title Defense, de vermakelijke multiplayer en diverse nieuwe besturingsvormen (je kunt zelfs het Wii Balance Board gebruiken om je ontwijkende bewegingen te maken!), is het vooral de fantastische animatie van de heerlijk foute karikaturen die dit spel zo fantastisch en helemaal van deze tijd maakt.
Elke poging om op papier uit te leggen hoe goed en grappig die tekenfilmbeelden zijn is gedoemd te mislukken. Dus raad ik jou een goede impressie aan eens wat filmpjes van dit spel op internet te bekijken.





HEAD-TO-HEAD

M'n eerste potjes tegen Max (1:1) waren vrij staccato stotenwisselingen, vervolgens gingen we vooral afwachten en ontwijken, wachtend op het juiste moment om toe te slaan. Zo vul je namelijk een metertje wat je, eenmaal gevuld, voor een poosje in de reusachtige Giga Mac laat veranderen.
Dikke lol, en na zo'n twintig potjes begon ik de unieke en behoorlijk goed werkende gameplay echt te waarderen, al werd toen ook wel mijn vermoeden bevestigd dat deze manier van spelen niet zoals die in Street Fighter of Mario Kart zal beklijven.
Beschouw de multiplayer dus maar als een leuke extra die je zeker een paar avondjes fun gaat leveren en je daarna zal vergeten. Dat geeft niet, want in de reguliere speltypen is Punch-Out!! ook heel leuk om met vrienden te spelen, gewoon om beurten, onder het mom van 'hee joh, zo moet dat niet, laat mij maar even'.


Eigen schuld: vergeet je je mondstuk, dan gaat je mond stuk.



met het gedrag van je tegenstander, zodat je weet wanneer je moet ontwijken, in welke richting, en met welke combinatie je vervolgens het beste kunt counteren.
Dat klinkt allemaal erg simpel, en dat is het ook. Heerlijk simpel.
De eerste vier tegenstanders in het Minor Circuit ben je na een kwartiertje wel gepasseerd, maar man, wat zul je je daarbij vermaken! Want het voelt echt fantastisch om die lompe, blunderende sukkels met botte, rake klappen tegen het canvas te beuken.
En het wordt heus wel moeilijker, geloof me maar.

LASTIG

De eerste lastige tegenstander is Great Tiger, een Indiër die naast zijn vermogen te teleporteren en zichzelf te verdriedubbelen (inderdaad, verwacht geen realistische reconstructie van de edele bokssport) je het leven zuur maakt met aanvankelijk lastig te blokken uppercuts.
Het kostte me wel een paar partijen om te achterhalen naar welke kant ik moest leunen om zijn uppercuts te ontwijken, wat er nou precies door die gele of rode flits van het juweel in zijn tulband werd aangekondigd, en hoe ik moest reageren op zijn speciale actie waarin hij zich splitst en van alle kanten lijkt aan te vallen. Maar toen ik dat eenmaal een beetje doorhad, was het ook snel gedaan met de Great Tiger.
Ontwijken of blokken, en dan terugslaan. Soms met een bepaalde combinatie, en dan als klap op de vuurpijl je Star Punch er achteraan. Dat is wat je moet doen bij elke tegenstander in Punch-Out!!.
De vraag is alleen: wanneer, hoe vaak, in welke richting en met welke timing?

GROEIEND GEVOEL VAN MACHT

Je zou Punch-Out!! heel goed als puzzelactiespel kunnen beschouwen. Gevoelsmatig heeft de voortgang in het spel ook veel weg van de eindbaasgevechten in action adventures.
De aanvankelijke frustratie, het gestaag groeiende gevoel een beetje grip op de situatie te krijgen, en die heerlijke kantje-boord overwinning die uiteindelijk zo'n zalig gevoel van trots en voldoening geeft... dat zijn de soort emoties waar Punch-Out!! ook anno 2009 rijkelijk in grossiert.

Als je een vijand eenmaal hebt verslagen, zul je er nooit meer van verliezen, wat een groeiend gevoel van macht en onoverwinnelijkheid garandeert.
En heb je eenmaal de wereldtitel veroverd, dan mag je 'm proberen te verdedigen tegen dezelfde dertien eindbazen, die zich echter allemaal, zowel qua uiterlijk als qua gedrag, op grappige en uitdagende manieren hebben aangepast.
Een briljant gevonden toevoeging die exemplarisch is voor de manier waarop deze game niet alleen trouw is aan het origineel, maar ook toegespitst op de eisen van de moderne gamer.

CONCLUSIE

Ik heb geen problemen met schaamhaar, zolang het maar netjes en in een leuke vorm geschoren is. Op dezelfde manier levert Punch-Out!! ook iets dat twintig jaar geleden spannend en opwindend was, maar dan dusdanig aangepast en opnieuw vormgegeven dat het volledig aansluit bij de wensen en eisen van de moderne tijd, en misschien juist door die nostalgische aspecten wel iets extra's biedt. De ontwapenende simpelheid is waarschijnlijk de grote kracht van deze titel, hoewel de meesterlijke vormgeving ook veel bijdraagt.


JURJEN

SCORE 88

[illegible]

PUNCH-OUT!!
NEXT LEVEL GAMES / NINTENDO
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
12+





OVERLORD II

"Onze jongens" in Delft hebben niet stilgezeten. Nadat Triumph een bescheiden succes boekte met Overlord is men meteen verder gegaan met een vervolg. Steven trok zijn dikste winterjas aan en reisde af naar het ijzige Nordberg.





Overlord was een knappe prestatie van Triumph Studios. De gameplay was een originele mix van een verscheidenheid aan elementen en ook de stijl viel op door originaliteit. Met de stevige basis van deeltje één kon een vervolg uiteraard niet uitblijven; immers, de uitgebreide gameplay van Overlord met al z'n haken en ogen, leende zich uitstekend voor vernieuwingen en verbeteringen. En dat hebben ze dan ook gedaan in Delft.



BETER

Het vervolg pakt het verhaal en de gameplay van het origineel, en kneedt dit op gepaste wijze tot een waardig tweede deel dat op veel vlakken zijn voorganger overtreft. Rhianna Pratchet, een bekende schrijfster van verhalen voor videogames, is wederom in de pen geklommen om ons een onderhoudend en komisch avontuur voor te schotelen. Ditmaal draait het om de Overlad, de zoon van de Overlord, die naar het koude Nordberg is verbannen, een nieuw gebied met besneeuwde vlakten, magische velden en Romeins ogende steden.



STERKER

Persoonlijk vind ik de Overlad, die lijkt op een Jawa uit Star Wars in de jas van Kenny uit South Park, een

SLUW OF MOORDDADIG

Waar ik nog even uitgebreider op in wil gaan, is de rol van Life Force bij de keuzes die je kan maken tussen bruut gemeen of sluw gemeen. Steden en dorpjes die je tegenkomt, kun je namelijk met de grond gelijk maken en alle inwoners uitmoorden. In dat laatste geval levert je dat een hele hoop Life Force op. En dat is mooi want met Life Force kun je nieuwe Minions 'bestellen' uit de bronnen die je tegenkomt in de verschillende werelden van de game. Aangezien er zeker Minions zullen sneuvelen tijdens je avontuur is het belangrijk altijd een voorraadje Life Force te hebben.
Kies je er echter voor een stad en diens inwoners te sparen, dan zullen die zich aan je onderwerpen en krijg je een constante flow aan Life Force. Je beschikt dan uiteraard over een mindere Life Force boost ineens, maar op de lange termijn kan deze speelstijl gunstiger uitpakken.
Het is dus maar net wat voor type speler je bent.

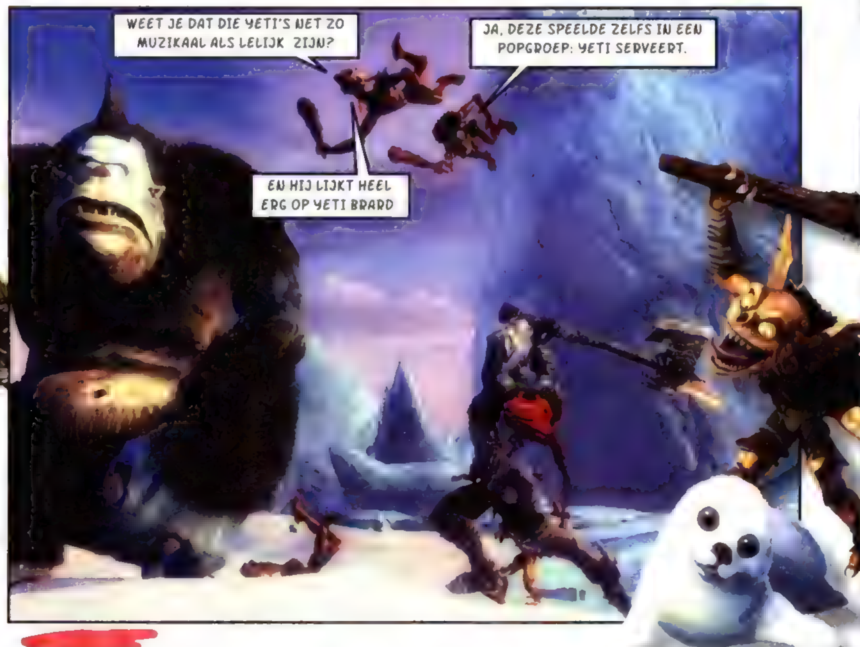






"EEN ZEER GESLAAGDE SEQUEL"

Overlord II is wat mij betreft een zeer geslaagde sequel die z'n voorganger op alle punten voorbij streeft. Kleine dingen als bijvoorbeeld een minimap, maken het navigeren een stuk aangenamer. Maar er zijn ook grotere verbeteringen, zoals de Lair van de Overlord zelf die een stuk interactiever is, inclusief het pleasen van drie(!) minnaressen (als je tenminste een beetje je best doet) en de nodige (mini)gameplay.
Ook de verbeterde destructie, (nog) meer koddige animaties van de Minions zelf en spectaculaire Boss Fights maken dat ik met volle teugen en met een vuile grijns van Overlord II heb genoten. **JAN**



sterker personage dan zijn vader, al was het maar omdat de Overlord liep alsof ie een dikke bolus in zijn broek had verstopt.
Net zoals zijn vader wordt de Overlad geconfronteerd met morele keuzes tijdens dit tweede deel. Ben je gewoon gemeen, of ben je de duivel zelf en slecht tot op het bot? Je kunt de bewoners en omgevingen van Nordberg als jouw persoonlijke deurmat gebruiken, mocht je dit leuk vinden. Je kunt zelfs kleine zeehondjes meppen met je knuppel, dorpskinderen met magische bliksem verjagen, maar de interessantste optie is uiteraard het inzetten van je Minions.



MINIONS

Je kunt je Minions gebruiken om een obstakel in het level te overwinnen, maar vooral tijdens de gevechten komen ze tot hun recht. Gaandeweg kun je steeds grotere groepen Minions aansturen, en krijg je de controle over nieuwe typen. Vooral de optie om Minions op een mount te plaatsen, zoals een wolf waarmee ze over afgronden kunnen springen, geeft je het gevoel met een klein episch leger op stap te zijn.
Je bent overigens nog steeds redelijk beperkt in je bewegingsvrijheid en een minimap moet er voor zorgen dat je altijd weet welke kant je op moet. De omgevingen zien er levendig en sfeervol uit, maar zijn redelijk lineair van aard. Mijn enige puntje van kritiek is dat, net zoals in het vorige deel, de interactie van de personages met de omgeving niet altijd even netjes is uitgewerkt. Een voorbeeld is het aansteken van een vuurpijl, waarvoor je soms meerdere malen met jouw bliksemmagie in de weer moet voordat het je lukt contact te maken met de lont. Tezamen met de soms ietwat houterige animaties levert dit sporadisch onnatuurlijke sprongetjes en verplaatsingen van personages op.
Maar wees gerust; deze kleine technische imperfecties storen de gameplay ervaring verder gelukkig helemaal niet.

OVERLORD: DARK LEGEND

Omdat de Wii een ander beestje is dan de Xbox 360 en PS3 verschijnt een multiplatform game tegenwoordig meestal in dezelfde versie op de PS3 en/of 360 (en PC) en niet, of in een andere vorm, op Nintendo's console. Dat laatste is ook het geval met Overlord II dat een exclusieve Wii-variant krijgt, getiteld Dark Legend.
Het verhaal volgt een andere Overlord en speelt zich af voor het origineel. Grafisch kan de game zich natuurlijk niet meten met het tweede deel, maar voor een Wii-titel ziet ie er evengoed sterk uit.
De besturing kent enkele subtiele Wiimote invloeden, waarvan enkele zelfs optioneel gebruikt kunnen worden.
Dankzij Dark Legend hoeven Wii gamers dus niet met jaloerse ogen naar het officiële tweede deel te kijken.



CONCLUSIE

Een sterk verhaal, komische personages, frisse gameplay... Overlord II slaagt met vlag en wimpel in het afleveren van een uiterst originele ervaring die, enkele technische slordigheden daargelaten, erg gelikt in elkaar steekt.

STEVEN

SCORE 86

De multiplayer is geinig maar niet meer dan dat. Je speelt deze game voor de toffe singleplayer, en die is dan uitgebreider dan het origineel.

OVERLORD II
PS3 / XBOX 360 / PC
TRIUMPH STUDIOS / CODEMASTERS
1 - 2 SPELERS ONLINE
26 JUNI

16+



GHOSTBUSTERS: THE VIDEOGAME

Dat de Ghostbusters-licentie na zoveel jaren zijn kracht heeft behouden, is best knap. De twee films uit 1984 en 1989 lijken de spokenjagers het eeuwige leven te hebben gegeven. Mede daarom durft men het aan om twintig jaar later uit het niets een nieuwe Ghostbusters videogame uit te brengen.

Het is natuurlijk vreemd dat het na twee succesvolle films zo stil is gebleven rondom de Ghostbusters. Een sappig gerucht hieromtrent luidt dat hoofdrolspeler Bill Murray met de vrouw van collega Dan Aykroyd liep te rommelen in die tijd, en dat dat buitenechtelijke geklooi voor de nodige wrijving zorgde tussen beide acteurs. Waar of niet; de acteurs van die oude films spelen gelukkig weer een grote rol bij deze Ghostbusters game. Murray en Aykroyd hebben hun geschil bijgelegd en leenden hun stemmen, en laatstgenoemde heeft zelfs met een andere hoofdrolspeler, Harold Ramis, voor het script gezorgd.

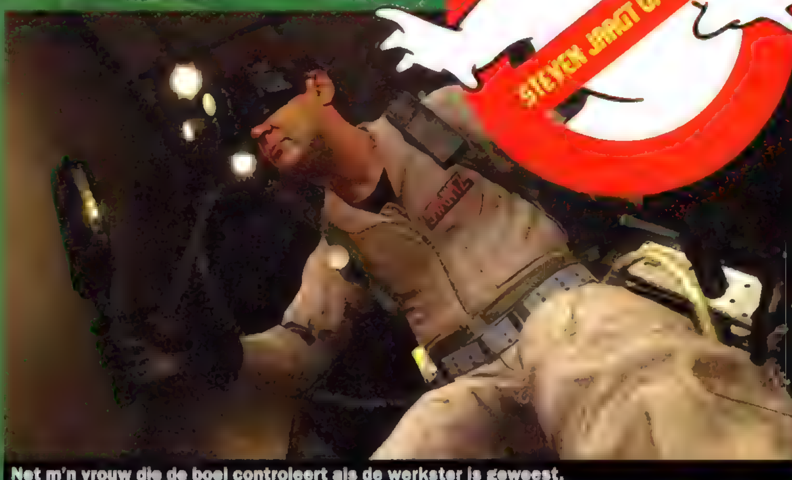
GELOOFWAARDIGHEID

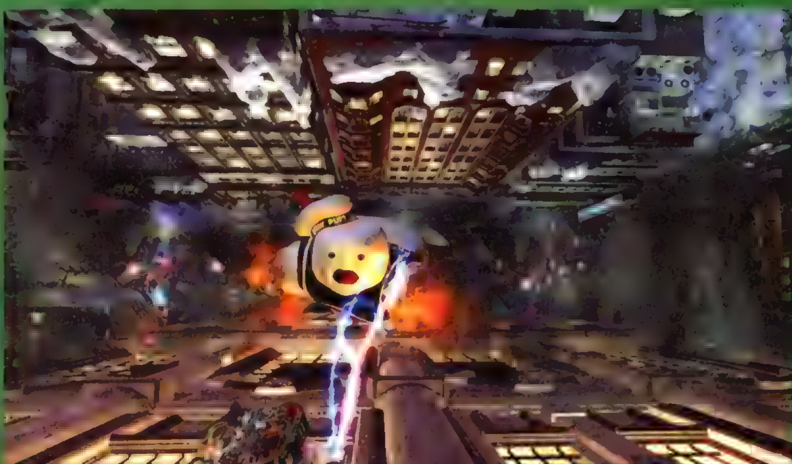
Nu moet een game natuurlijk op eigen benen kunnen staan maar in dit geval is de licentie, en de geloofwaardigheid waarmee deze wordt gehanteerd, van extra groot belang. Er is immers (nog? zie kader) geen ander Ghostbusters product die aandacht voor het jagen op spoken met proton packs genereert.

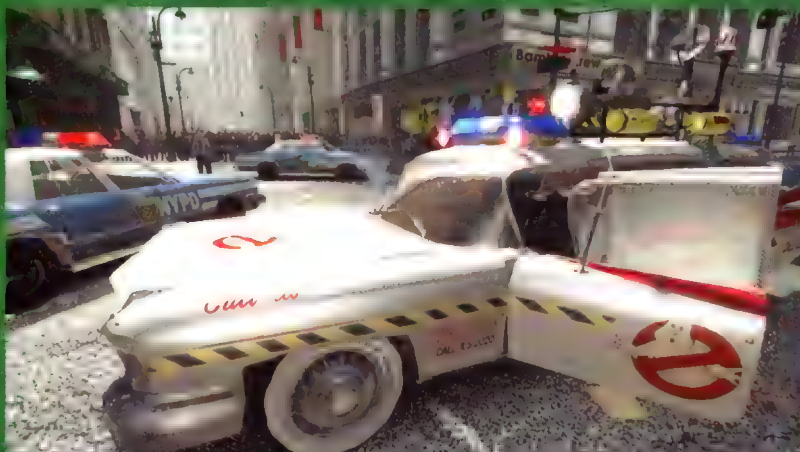
"VAN DE DIALOGEN EN GRAPPEN TOT DE VIJANDEN AAN TOE; DIT IS GHOSTBUSTERS."

Veel fans van de oude rolprenten zullen, juist door de afwezigheid van recente films, benieuwd zijn naar deze game, en dus moet het echte Ghostbusters gevoel aanwezig zijn.

Gelukkig stelt het spel op dit vlak niet teleur. Het 'Ghostbusters gevoel' is zonder meer aanwezig en zelfs een van de sterkste punten van de game. Alle acteurs doen mee om de personages van een stem te voorzien en het verhaal sluit perfect aan op de bioscoophits. Van de dialogen en grappen tot de vijanden aan toe; dit is Ghostbusters.


Net m'n vrouw die de boel controleert als de werkster is geweest.


Nu ik die Marshmallow Man zie, moet ik weer denken aan die droom die ik laatst had, dat ik een enorme marshmallow at. De volgende ochtend had ik gigantische buikpijn en was m'n kussen weg.


Vond ik in racegames ook altijd tof, zo'n ghost car.

GHOSTBUSTERS: THE MOVIE?

Toen ik vorige zomer op Mallorca was om de aankomende titels van Vivendi te checken, sprak ik iemand van de filmstudio die was meegereisd om te checken of de ontwikkelaar wel zorgvuldig met hun (Ghostbusters) licentie omging.
Nu is Ghostbusters: The Videogame inmiddels van uitgever veranderd, maar mijn gesprek met de dronken filmbaas leverde toch wel info op die nog steeds interessant is. De beste man liet destijds al weten dat het succes van de game best wel eens zou kunnen leiden tot een nieuwe film, en inderdaad worden de geruchten betreffende een derde Ghostbusters film steeds hardnekkiger. Zo zou het schrijversteam verantwoordelijk voor de The Office US al druk bezig zijn met het script.

TEMPOWISSELINGEN

Ook de actie biedt alles wat je verwacht van een Ghostbusters game. Het tempo wisselt van verhalend, traag via spanningopbouwend naar hectisch en actievol.
Zo zul je met gadgets in de weer moeten om bekende en minder bekende locaties te verkennen en spoken op te jagen. En als jij samen met Spengler of Venkman slap ouwehoerend met een scanner door een verlaten huis loopt, is de sfeer weliswaar onmiskenbaar Ghostbusters, maar deze rustige onderdelen kunnen actieliefhebbers in het verkeerde keelgat schieten, want ze willen weleens wat langdradig worden. Maar als je dan eenmaal de spoken en geesten hebt gevonden, barst de welbekende actie in alle hevigheid los! Je put de spoken uit met je proton beams, zet ze vast, en vervolgens leid je ze in een val.
Het bedienen van de proton packs is net als in de films een lastige aangelegenheid en de beams richten veel onbedoelde schade aan in de omgevingen.
Ghostbusters kent geen bijzonder indrukwekkende grafische en physics engine, maar los van enkele kleine technische slordigheden, steekt alles zeer degelijk in elkaar.

CONCLUSIE

De verschillende onderdelen van de game zitten absoluut goed in elkaar, ook al zal niet iedereen het afwisselende speltempo kunnen waarderen. Samen met de hoge productiewaarde mag het eindresultaat dan ook een volwaardige Ghostbusters ervaring worden genoemd.


STEVEN

SCORE 78

Omdat je regelmatig op je dooie gemak spookachtige omgevingen aan het verkennen bent, of samen met mede-ghostbusters kletst, wordt de ervaring redelijk gerekt. En je kunt natuurlijk ook nog online samen met andere spelers in de multiplayer op spoken jagen.

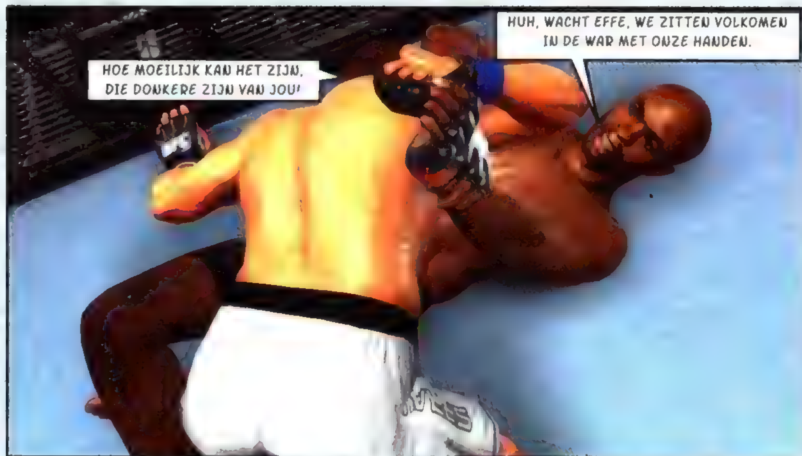
GHOSTBUSTERS: THE VIDEOGAME
PS3
TERMINAL REALITY / SONY
1 SPELER + ONLINE MULTIPLAYER
OUT NOW
12+



UFC 2009 UNDISPUTED

Omdat Steven alleen fightinggames speelt waarin gasten vuurballen uit hun handen kunnen schieten, pakte JJ UFC 2009 bij z'n kladden. Hij wilde maar één ding weten: hoe hard pakt de hardste vechtsport ter wereld op de console uit?

Mijn moeder is door de jaren heen wel wat gewend van mij. Al van jongs af aan speel ik games, en mijn voorkeur ging altijd uit naar hard, snel en bloederig. Dus als ik een horde nazi's afslachtte, bruut inhakte op een meute zombies of in DoA een meid klappen gaf, dan sliep ze daar geen seconde minder om.
Onlangs kwam ze bij me op visite toen ik UFC 2009 Undisputed aan het testen was. En precies op het moment dat ze de huiskamer binnenkwam, zat ik net in een kooi, in een strak kort broekje, in een soort homo-erotische houding boven op een weerloze gast, terwijl ik zijn schedel middels een spervuur aan rake klappen bont en blauw sloeg. Zie hier het moment dat ik bij mijn ma voor het eerst iets van afschuw in haar blik zag.
Mijn moeder geeft hiermee onbedoeld het antwoord op de vraag die in de intro werd gesteld. Als zij ietwat misselijk wordt van de actie, dan weet je dat het goed zit met het realisme van UFC. En als onze Jan een dag later ook nog eens wit wegtrekt bij een potje sparren, dan kan de vlag wat mij betreft helemaal uit. Want ik vind dat als je in een game een klap geeft of krijgt, dan moet je dat ook in je onderbuik voelen.





WAT DE BOER NIET KENT...

Uit de Gold Award die ik UFC 2009 geef, kun je afleiden dat ik zeer verguld ben met dit spel. De game kent in mijn optiek slechts één obstakel naar fame, en dat is dat velen in de Benelux de sport niet kennen. En wat de boer niet kent, dat vreet ie niet.
Helaas voor die boer mist hij dan wel wat. Het Amerikaanse Ultimate Fighting Championship, ook wel Mixed Martial Arts (MMA) genoemd, is namelijk K1 voor pitbulls. Men neme een kooi, twee vechters, twee paar flinterdunne leren bokshandschoentjes en spreekt vervolgens (vrijwel) geen regels af hoe en waar je welke lichaamsdelen mag gebruiken. Dan krijg je dus de meest primitieve én pure vechtsport die er is.
In de UFC wordt niet om punten gevochten. Het is drie of vijf ronden van vijf minuten lang een strijd op leven en dood. De matadoren van de UFC kennen maar één doel als ze de ring in gaan: de ander er zo snel mogelijk gestrekt weer uit krijgen. Dat kun je staande doen, maar ook, en daar wordt het pas echt heerlijk ziek, in een grondgevecht. Het grijpen en neerleggen van de tegenstander is een van de meest karakteristieke kenmerken van de UFC. Want als je iemand op zijn ruggetje hebt en vervolgens bovenop 'm gaat zitten, dan kun je heerlijk met je knuisten vanaf een halve meter afstand vól op zijn gezicht rammen of zijn arm uit de kom trekken (als hij niet aftikt).
Mogelijk dat een groot aantal mensen walgt van dit soort bloederige actie, maar het is wel vechten zoals vechten bedoeld is. Hier wint de bruutste en niet zo zeer de beste. En let wel, je hoeft geen medelijden met deze gasten te hebben. Ze zijn gigantisch goed getraind, ze krijgen dik betaald, en, heel belangrijk, er vallen minder doden dan bij het boksen.


Dit is een hele geniepige move. Je kust z'n hand zogenaamd uit respect, terwijl je meteen daarna keihard aan z'n tepel trekt!

PAKKEND

UFC 2009 lijkt misschien dom en simpel vermaak, maar is dat zeker niet. Het is in mijn optiek zelfs een van de meest geslaagde vertalingen van een vechtsport naar een game ooit. Fight Night van EA was tof en is grafisch mogelijk net ietsje mooier, maar qua actie en besturing speelt UFC als een beest.
Alle elementen van het Ultimate Fighting Championship zijn pakkend in het spel verwerkt. Onze fighter specialist Steven mag dan in zijn kader melden dat hij Street Fighter prefereert omdat je daar echt uitdagende combo's kunt leren, maar dan



OOK HOLLANDERS KUNNEN MEPPEN

Mixed Martial Arts hebben altijd Nederlandse vechters aangetrokken, en niet de minsten. Zo was meervoudig K1-kampioen Sem Schilt een gerespecteerd MMA-vechter, scoorde Bas Rutten vele malen big time in de VS en houden momenteel mannen als Antoni Hardonk, Melvin Manhoef, Gilbert Yvel en Alistair Overeem (zie screen) de eer al jaren hoog voor ons land.
En om nog even aan te geven hoe bikkelhard die UFC/MMA-gasten zijn: Overeem sloeg laatst K1-vechter Badr Hari heel hard tegen het canvas in een gevecht met K1-regels.





GEEN VECHT- MAAR EEN SPORTSPEL

De "undisputed beat'em up-champion of the PU" is natuurlijk Steven. We kunnen hem in Street Fighter slechts verslaan als hij geblinddoekt speelt. Wat vindt hij van UFC 2009?

"Ik moet natuurlijk voorzichtig zijn als ik mij negatief uitlaat over UFC 2009. De game verdient namelijk echt beter, maar evengoed wordt mijn aandacht niet vastgehouden door dit virtuele geram in een kooi. De vorm van de gameplay spreekt mij simpelweg niet aan, juist omdat ik van vechtspellen hou.

UFC 2009 is voor mij een mix van de vele worstelgames en titels als Fight Night en Def Jam met een besturing die mij niet weet te bekoren (ik hou van uitdagende combo's die je moet leren) en een te laag tempo.

Ik stem er dan ook voor om UFC 2009 in de categorie sport te plaatsen; een vechtspel is voor mij andere koek".



heeft ie de game niet helemaal goed gespeeld. UFC biedt namelijk een shitload aan uitdagende combo's, die allemaal goed werken.

Daar komt nog eens bij dat de tachtig UFC-vechters in dit spel verschillende disciplines vertegenwoordigen, zoals Muay Thai, Brazilian jiu jitsu, kickboxing, boksen, judo en wrestling, en dus allemaal verschillende vechtstijlen hanteren. Geen gevecht is daardoor hetzelfde.

Oké, de snelheid van de echte UFC, waar vechters meestal binnen een minuut op de grond liggen, ligt wat minder hoog, want het moet natuurlijk wel speelbaar zijn. Toch heb ik tegenstanders soms binnen tien seconden knock-out gekregen nadat ze kennismaakten met mijn elleboog. Het kan dus echt alle kanten op.

SPARREN

Voordat de stemming nu helemaal omslaat en iedereen denkt dat UFC, net als een wrestlinggame, verschrikkelijk gecompliceerd is voor de leek (en dat zijn we dus bijna allemaal), dat valt dus reuze mee. UFC 2009 kent een perfecte tutorial die je de basics van de game leert. Het boksen en schoppen via de knoppen zal iedereen snel doorhebben en het grijpen en neerleggen of het juist weer uit die liggende houding wegkomen, kun je met wat oefening prima onder de knie krijgen. Ook de Career mode, waarin je zelf een vechter kan maken en vervolgens stap voor stap meer moves leert, leent zich perfect om je skills op te bouwen. Zo kun je door veel in de gym te sparren je 'experience points' aanvullen en sterker worden in het schoppen, slaan en het 'grapplen'.

Bovendien krijg je in deze mode eerst wat opgewarmde lijken voorgeschoteld en hoef je niet meteen tegen beesten als Michael Bisping, Brock Lesnar of Randy Couture in de ring. UFC 2009 is 'easy to learn, but hard to master', dus schaam je niet als je de game rustig begint; het zal je uiteindelijk des te meer opleveren.

STRAIGHT IN YOUR FACE

Er zijn al eerder UFC games gemaakt, maar vergeet die halfzachte drollen. UFC 2009 is van een andere categorie. Probeer die shit dus uit, ook al ken je de sport niet goed. Want ik weet zeker dat jij, net als ik, diep van binnen af en toe best eens iemand digitaal helemaal wilt aftuigen, met alle pijnlijke fysieke gevolgen van dien. UFC 2009 Undisputed biedt dat. Ongecensureerd en straight in your face!





JJ DEELT UIT



"VECHTEN ZOALS VECHTEN BEDOELD IS."



CONCLUSIE

Vergeet K1, dat is voor oude mensen die niet van geweld houden. UFC 2009 Undisputed is de shit. Nog nooit heb ik zo soepel en hard klappen uitgedeeld. Van mij mag dit een grote hit worden.



JJ

SCORE 90

Als je jouw maten af en toe laat winnen, dan kun je UCF 2009 het hele jaar door spelen.

UFC 2009 UNDISPUTED
XBOX 360 / PS3
THQ
1 - 2 SPELERS (ONLINE)
OUT NOW

18+



LET'S TAP

In Let's Tap ben je Tommy Killer, een zwaar gefrustreerde brugklasser die op een kwade dag de sleutel vindt van zijn vaders geheime schietbaan in de kelder onder de riante villa waarin ze hun ellendige leven leiden. Wat zeg je Jurjen? Is dat niet waar?

In dit spel draait alles om muzikale vrolijkheid en een doos. Die doos, daar moet je de Wii-afstandsbediening op leggen. Vervolgens moet je met je vingers op de doos gaan trommelen om de afstandsbediening te laten trillen, en die trillingen worden akelig nauwkeurig geregistreerd om poppetjes in beeld te laten rennen en springen, en allerlei andere dingen te laten gebeuren. Je kunt door te trommelen bijvoorbeeld blokken uit torens trekken of een ruimteschepje besturen.

Is dit nou die Survival mode uit Gears of War 2, The Horde?

TAFEL

Wat zeg je? Je hebt geen doos? Natuurlijk heb je wel een doos. Naast je bed, dat ding van Kleenex. O, daar heb je een vriendin voor? Nou, da's toch ook, eh, laat maar.

Ook zonder doos kun je Let's Tap spelen, dan leg je die controller gewoon op tafel.
Een tafel, die heb je zeker weten. Niet elke tafel is geschikt, maar als het tafelblad niet al te dik is, gaat het prima. Wij van de PU raden een fineren blad aan, met daaronder aluminium poten. Je moet op een tafel natuurlijk wel harder tikken dan op een doos of je vriendin, dus misschien kun je om je handen te sparen lepels gebruiken. Of hamers, als je een hele dikke eikenhouten tafel hebt en vervelende onderburen.
In principe bepaalt de ondergrond het gereedschap.

DROOM

Maar goed, wat bereik je met al dat getik? Een behoorlijk bijzondere spelervaring. En eentje die goed werkt. Dat moet ook wel, want dit spel is gemaakt door Yuji Naka, de man die ooit Sonic heeft bedacht, maar tegenwoordig dus spellen voor dozen maakt.
Niemand koopt die game natuurlijk, maar daar gaat het niet om, want ook al is het eindresultaat een noviteit waar je alleen tijdens de kennismaking van geniet, Yuji Naka heeft goed werk geleverd.

CONCLUSIE

Weet je, dit is allemaal erg gek en bijzonder, en het werkt verrassend goed. De game kreeg niet voor niets een 8 in de Edge. Maar toch, ik vind het meer een geslaagd experiment dan iets waar je lang plezier van hebt. Als een vriend mij vertelde dit spel te willen aanschaffen, zou ik het hem afraden. En ik beschouw jou als mijn vriend.


JURJEN

SCORE 50

In je eentje is het een kwestie van alles even checken en in de kast met die doos. Met vrienden kun je er wel een paar avondjes mee lachen, maar verwacht niets wat veel dieper gaat dan de gemiddelde doos.

LET'S TAP
Wii
SEGA
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

3+

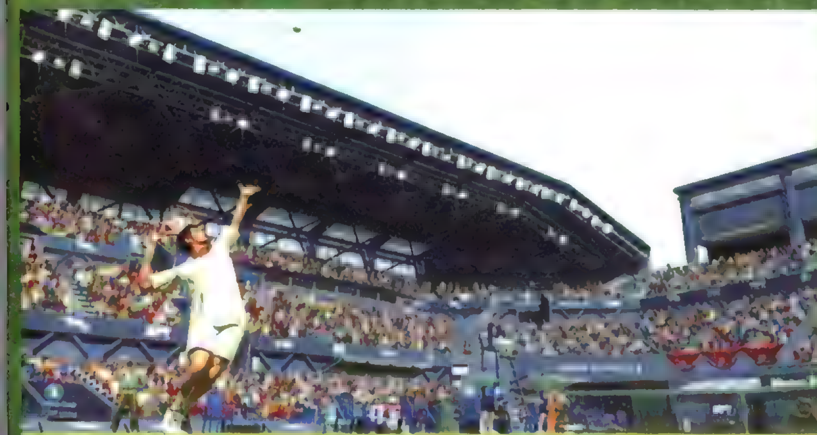


PLAYSTATION 3 / XBOX 360 / WII / PC
››› GESPEELD OP: XBOX 360

VIRTUA TENNIS 2009

Op de EA Showcase speelde hij een tennisgame van EA Sports en dat beviel hem zo goed dat Jeroen zich enthousiast aanmeldde voor Virtua Tennis 2009. Hij kreeg er geen spijt van maar die tennisgame van EA bleef wel door z'n hoofd spoken.

Toen ik Grand Slam Tennis tijdens EA Showcase speelde merkte ik het verschil tussen een Wii remote met en zonder Wii Motion Plus. Het was een wereld van verschil; ineens had ik echt controle over de plek waar ik de ballen naartoe wilde plaatsen. Ik kon heerlijk cross court balletjes slaan of een dropshotje neerleggen. Nog nooit speelde ik een tennisgame waarin ik zo nauwkeurig kon bepalen waar ik de ballen neer liet ploffen. Het was dan ook even schrikken toen ik in Virtua Tennis het racket ter hand nam.


Weet je waarom je nooit verkopers van eten en drinken ziet op tennistribunes? Als iemand zou roepen "broodje warme worst!" of "blikje bier!", zit toch iedereen nee te schudden...

ONEERLIJK

Het is misschien een beetje oneerlijk om een 360 game met een Wii game te vergelijken maar ik wil toch even melden dat ik in Virtua Tennis die ultieme controle miste. Hoe lang ik mijn pookje ook een bepaalde kant uit drukte, zelden of nooit kon ik die hele scherpe bal langs de lijn slaan die ik in gedachten had. Wat je krijgt, zijn van die voorgeprogrammeerde slagen met ballen die steeds op dezelfde plaats terechtkomen.
En eigenlijk is dat heel frustrerend, want hoe mooi je een speler ook uit positie speelt, het is gewoon niet mogelijk om het dan stijlvol af te maken met een schitterende passing of een cross court bal.

JAMMER

Virtua Tennis heeft dan ook niet zo heel veel te maken met tennis in het echt, en is voor mij dan ook net iets te veel arcade. Dat maakt de game niet slecht, integendeel, met wat kleine aanpassingen hier en daar zou VT 2009 zelfs een erg goede tennisgame zijn.

Toch, de ultieme precisie ontbreekt en dat 'net niet' gevoel zit ook een beetje in het ontbreken van een aantal grote toernooien in de World Tour. Diezelfde World Tour mode is verder wel degelijk de moeite waard. Je creëert daarin zelf een personage dat je helemaal kunt trainen en naar die felbegeerde nummer 1 positie op de wereldranglijst kunt dirigeren.

CONCLUSIE

Met wat meer tijd, wat meer finetuning had Virtua Tennis nóg hogere ogen gegooid. Maar wie weet: als de Wii-versie net wat meer controle geeft dan zou die versie wel eens een Gold Award kunnen scoren.


JEROEN

SCORE 75

Alleen al met de World Tour ben je een behoorlijke tijd zoet.

VIRTUA TENNIS 2009
PLAYSTATION 3 / XBOX 360 / Wii / PC
1 - 4 SPELERS (ONLINE)
SUMO DIGITAL / SEGA
OUT NOW

3+



LITTLE KING'S

Heb je 'm al in de winkel zien liggen, deze Little King's Story? Niet? Toch is deze game al een tijdje uit in Europa, ook al heeft bijna geen winkel 'm in de schappen. Jurjen vond een exemplaar in een Duitse speelgoedzaak, en heeft zich er dertig uur lang uitstekend mee vermaakt!

Welkom in mijn koninkrijk. Waar ronde boompjes zachtjes deinen op de maat van klassieke muziek, en de stilte van de nacht slechts wordt verstoord door de roep van een eenzame uil. Dit is mijn land, het land van de kleine koning. Hier heers ik met ijzeren hand... en een belletje.

GOUDEN PISPOTTEN

Kijk, zie je daar die mannetjes met die gouden pispotten op hun kop? Dat zijn mijn soldaten. Ik ben gek op mijn soldaten, het zijn mijn favoriete onderdanen. Vaak trekken we er samen op uit.
De stippellijn die mijn blikveld volgt kan ik op onderdanen richten om ze te selecteren; één druk op de B-knop en zo'n mannetje volgt me waar ik maar ga.
Zo verzamel ik wel eens een legertje van twintig soldaten, een paar boogschuttertjes en wat voetvolk erbij, en dan gaan we samen op pad. Leuke dingen beleven.





SLOOPWERK

Als ik iets zie wat ik kapot wil maken, richt ik mijn stippellijn erop en dan druk ik op de A-knop. Bij elke druk op de A-knop stormt een volgend soldaatje voorwaarts, bijvoorbeeld om een boomstammetje dat mijn weg blokkeert aan stukken te hakken.
Meestal blijf ik op de A-knop hameren tot de klus is geklaard. Een rood rondje wordt steeds iets kleiner om te laten zien hoe ver ze zijn.
Na het sloopwerk blijft er meestal wel wat liggen, een stapeltje hout bijvoorbeeld. Dat moet ik niet vergeten mee te pikken, want daar krijg ik geld voor.

KEK PODIUMPJE

Geld, daar draait alles om bij het op en uitbouwen van mijn koninkrijk. Ik besteed het aan nieuwe huisjes, die ervoor zorgen dat er meer mensen in mijn rijk komen wonen. Soms kan ik ook speciale objecten aanschaffen die bepaalde taken makkelijker maken. Zo kocht ik laatst een nieuw podium, als ik daarop sta hoef ik maar met mijn belletje te rinkelen om al mijn onderdanen aan mijn voeten te verzamelen. Ik kan ook nieuwe wetten kopen, bijvoorbeeld een wet die mijn onderdanen verplicht om te trainen, zodat ze sterker worden.
Het meeste geld besteed ik aan de speciale gebouwen waarin ik mijn onderdanen kan smijten om ze andere beroepen te leren. Want ook al zijn mijn soldaten mijn favoriete

"VOLGENS MIJ BEN IK NIET ALLEEN EEN KLEINE, MAAR OOK GEWOON EEN ERG GOEDE KONING!"

AANDACHT VOOR DETAILS

Je begint je regeringstijd in een armzalig hutje, waar muizen je voor de voeten lopen en gaten knagen in je rode loper. In je 'koninkrijk' bevinden zich slechts een paar koeien en een handjevol 'Carefree Adults'.
Het is echt heerlijk om dit armoedige zootje gestaag uit te bouwen tot een reusachtig koninkrijk vol prachtige gebouwen en grappige personages, die allemaal een naam hebben, jou mailtjes sturen, en ook echt in je wereld lijken te leven.
De aandacht voor details en variatie in flora en fauna is waanzinnig, en het totaal wekt een betoverend mooie indruk. Alsof alles met een fijn penseel en een enorm palet met olieverf door een groep zeer geduldige monniken is geschilderd!





Aan z'n kop te zien, geeft die koe alleen magere melk en blanke vlaai.

STORY

JURJEN HEERST



VERGEET NIET TE SAVEN!

Er is maar één plek om je spel te saven, en dat is in je kasteel. Dit is soms wel eens lastig, bijvoorbeeld wanneer je een campagne in een uithoek van de wereld bent begonnen en je energie op begint te raken.
Vergeet niet dat je in het kaartscherm altijd op de 2-knop kunt drukken om in één keer terug naar je kasteel te springen. En vergeet niet dat je al je progressie kwijtraakt wanneer je net als ik denkt dat dat niet nodig is en toch eerst nog even wat verder gaat.





onderdanen, meestal neem ik ook wel wat andere figuren mee.
Soms heb ik bijvoorbeeld een boer nodig om een schat uit een gat te spitten, of een houthakker om een hele grote boom van mijn pad te kappen. Zaken die mijn soldaten niet voor elkaar krijgen. Ze kunnen ook geen bruggen bouwen, daar heb ik mijn timmermannen voor.
Waarom die soldaten dan toch mijn favoriete onderdanen zijn? Omdat ik er mijn buren mee uit kan roeien!

EENWORDING VAN DE WERELD

De eerste keer dat ik een volk uitmoordde voelde het nog wat ongemakkelijk, temeer omdat het een zwart volk betrof. Maar goed, mijn bediende zei dat het goed was voor de eenwording van de wereld, dus tja. De eenwording van de wereld, dat klinkt nu eenmaal als een nobel doel.
Genocide klinkt moeilijker dan het is. Ze deden niet eens zo veel terug. Misschien hadden ze niet verwacht dat ze uitgemoord gingen worden, ik weet het ook niet.
Ik weet wel dat ik aan het eind van de dag terugkeerde met een flinke hoeveelheid schatten, en dat er de volgende dag werd feestgevierd.

STRATEGISCH VERNUFT

Wat zeg je? Racisme? Nee hoor, eerlijk niet. Ik roei iedereen uit, ongeacht ras, geslacht of leeftijd. Met monsters heb ik ook geen problemen. Iedereen die niet tot mijn eigen volk behoort, komt vroeg of laat aan de beurt.
Laatst versloeg ik nog een vuurspuwende draak. Hoe cool is dat? En ik heb ook al eens een gifkikker verslagen, en een koe met een schedelkop.
Bij dat soort grote vijanden komt wel wat strategisch vernuft kijken. Af en toe moet ik mijn mannen even terugroepen met een druk op de B-knop, of de boogschutters van een afstandje hun werk laten doen, maar ik win altijd.

TROTS

Je hoort het, mijn leven als koning bevalt me uitstekend. Er is altijd wel iets te doen en bijna alles is leuk en avontuurlijk.
Ik had verwacht dat je als koning ook veel saaie dingen moest doen, van die managertaken enzo maar dat valt reuze mee. Mijn onderdanen kunnen blijkbaar prima hun eigen boontjes doppen. Hun huizen en gebouwen verschijnen vanzelf op de beste plaats, en ze verbouwen hun eigen gewassen.
Het is echt leuk om af en toe eens een wandeling door mijn koninkrijk te maken, te kijken hoe alles zich ontwikkelt, te zien hoe goed iedereen het heeft. De mensen hebben huisdieren, gaan trouwen, krijgen kinderen, en iedereen wil wel een praatje met mij maken.
Volgens mij ben ik niet alleen een kleine, maar ook gewoon een erg goede koning!



CONCLUSIE

Little King's Story speelt als een wat eenvoudiger variant op Pikmin, alleen leveren je plundertochten veel meer op, aangezien je er gaandeweg een Animal Crossing-achtige gemeenschap mee vrijspeelt.
Eigenlijk biedt Little King het beste van beide werelden, maar dan alles even nét iets eenvoudiger, hoewel de game na verloop van tijd behoorlijk veeleisend wordt. Elke Nintendo-fan zal hiervan smullen!


JURJEN

SCORE 90

Dertig uur. Minstens!

LITTLE KING'S STORY
Wii
CING & TOWN FACTORY / RISING STAR GAMES
1 SPELER
OUT NOW
7+



ARMA II

JAN SOLDAAT

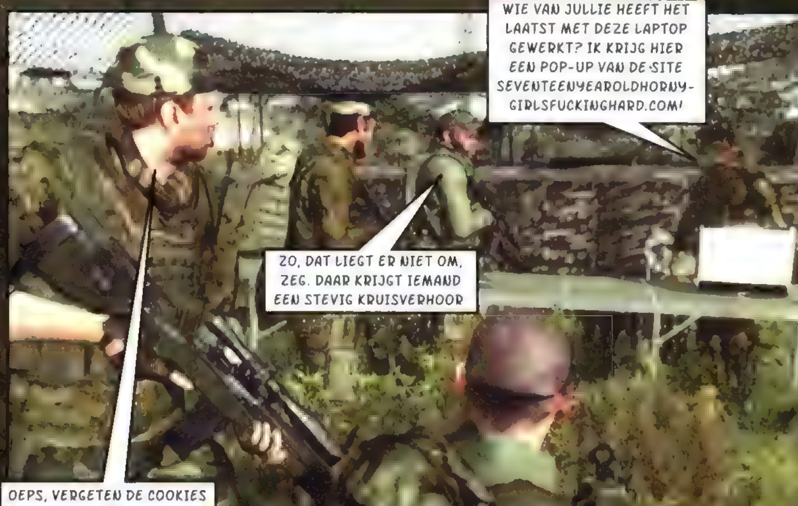
Al maanden loopt JJ te bulderen dat Operation Flashpoint: Dragon Rising de Heilige Graal wordt op het gebied van militaire combatsims. Jan wees hem er onlangs fijntjes op dat hij waarschijnlijk buiten ArmA II (Armed Assault II) heeft gerekend.

Begrijpelijkerwijs zijn alle ogen van liefhebbers van militaire oorlogsims de laatste maanden gericht op Operation Flashpoint: Dragon Rising. Ieder nieuw screenshot of nieuwsfeitje rondom Dragon Rising kreeg alle aandacht, maar onlangs kwam het bericht dat de game tot de nazomer is uitgesteld.

Ondertussen werkte Bohemia Interactive (de ontwikkelaar achter het originele Operation Flashpoint) gestaag door aan ArmA II. En nu, als een duiveltje uit een doosje, is de game er gewoon en ligt ie in de winkel.

ZOETE WRAAK

Dat mensen niet massaal naar de Free Record, E-Plaza en Gameshops zullen marcheren voor ArmA II, is begrijpelijk. ArmA (1) was bij release zo schaamteloos buggy dat de potentie van de game nagenoeg in de kiem gesmoord werd... maar een fanatiek, hardcore community groepje ging er met behulp van de editor mee aan de slag en verbeterde de game voortdurend.



Eigenlijk maakte Bohemia hetzelfde door met het originele Operation Flashpoint. De game was briljant maar zat vol bugs en pas vele maanden later kwam de volledige potentie van de game tot uiting. Hoe dan ook, met ArmA II wil Bohemia wraak nemen (vooral op zichzelf) en die wraak blijkt ongekend zoet.

> "EEN GIGANTISCHE, OVERROMPELENDE OORLOGSERVARING VOOR DE SERIEUZE COMBATSIM SPELER."

RUSLAND LONKT

ArmA II schotelt je 225 vierkante kilometer land voor, het fictieve Chenaurus, dat tot in de belachelijkste details tot leven is gewekt. Als je een pittige PC hebt, zul je weggeblazen worden door de open, grote wereld die Chenaurus je te bieden heeft.
Echt gezellig gaat het er niet aan toe want er is een keiharde burgeroorlog aan de gang. Een Nationalistische Partij wil zich aansluiten bij Rusland en grijpt naar de wapens, de CDF (de traditionele macht) wil dat voorkomen. Amerikaanse troepen proberen de boel te stabiliseren, en dan zijn er ook nog gewone burgers die je tegen het lijf loopt in de dorpjes en de stadjes.
Jij speelt een lid van de Razor squad, een elite team US Marines dat diep undercover uiterst gevaarlijke missies moet doen. En gevaarlijk is het, want een verdwaalde kogel en het is einde verhaal.

LEKKER OP DE TREKKER

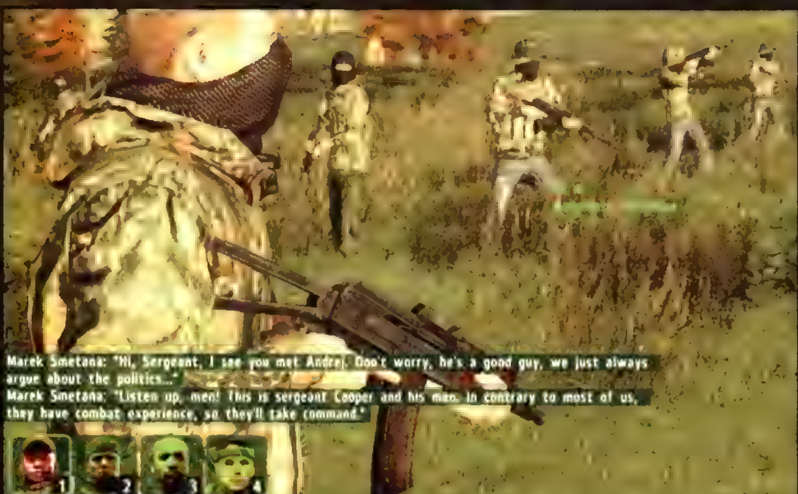
De singleplayer campagne valt grofweg uiteen in drie delen: je start als lid van het Razor team, later geef je zelf opdrachten aan je team en uiteindelijk, als hoge pief, mag je RTS style basissen bouwen en een moderne oorlogsmacht aansturen. Voor je echter zover bent zul je uren, zo niet dagen, zo niet weken verder zijn, want ArmA II is veelomvattend, groot(s) en behoorlijk pittig.
ArmA II is van alles tegelijk en toch duidelijk een geheel: de game is een combat shooter, het huisvest tactische squad actie, je bestuurt allerhande voertuigen - van gepantserde amfibievoertuigen, tot gevechtshelikopters, van Lada's en boerentractors tot supersonische oorlogjets - je onderhandelt met burgers, de game kent een soort RTS model en nog heel veel meer. Ieder onderdeel kent een tutorial, tijdens de campagne.
Het volledige palet aan gameplay uit de doeken doen, is onmogelijk op twee pagina's. Daarom wil ik wat toffe dingen eruit lichten.
Het is een feest om met je squad in de enorme wereld te vertoeven, missies aan te nemen en onderweg zijmissies op te pikken, en later zelf de commando's aan je team te geven. De Razor squad is geen naamloos groepje Marines, ze

CO-OP & MULTIPLAYER

Uiteraard kent ArmA II een uitgebreide multiplayer en kun je de game ook met vijf man in co-op spelen. Dan kun je tegen elkaar brullen via headsetjes of maak je via shortcut commando's op het toetsenbord, kenbaar wat je van elkaar wilt.
De opvallend toegankelijke editor zal absoluut wederom omarmd worden door de hondstrouwe en hardwerkende community om alles weer met heel veel nieuwe gameplay aan te vullen.




Schuttingtaal.



Die sergeant Cooper is een heel klein mannetje. Z'n soldaten noemen hem onder elkaar ook wel mini-cooper.

(GEEN) BUGS ?

De reputatie van Bohemia als briljante ontwikkelaar die buggy games aflevert, is met ArmA II gelukkig redelijk gladgestreken.
Ik ervoer nog steeds wat vastlopers, stuitte af en toe op glitches en vond de blooming effecten (oplichtende koeien?) een tikje te veel. Maar voor de rest was de versie die ik speelde op mijn PC behoorlijk stabiel.



hebben stuk voor stuk hun skills en persoonlijkheden.
Wat ik echt fantastisch vond, was het parachutespringen dat volledig in real-time plaatsvindt en waarbij je daadwerkelijk met de wind moet stoeien om je sprong te timen. En natuurlijk kan een goed uitgevoerde sprong je enorm voordeel opleveren, omdat je op die manier bijvoorbeeld vlak achter vijandelijke linies kunt komen.

GIJZELDRAMA

Een ander toffe feature is faction gameplay. De verschillende partijen hebben hun eigen agenda's en de een helpen, kan betekenen dat de ander je minder gunstig gezind is.
Bovendien heb je te maken met burgers en die hebben per dorpje en provincie verschillende sympathieën. Sommige inwoners zijn juist voor de Nationalistische Partij, terwijl anderen meer op de hand van de CDF zijn. Je kunt burgers ondervragen en afhankelijk hoe je bij hen in het blaadje staat, helpen ze jou of niet.
Hoe je missies aanpakt, is helemaal aan jou. Infiltreer je een dorpje te voet om een gijzelaar te bevrijden of bombardeer je die verdachte boerderij vanuit de lucht helemaal plat, met het gevaar dat er burgerslachtoffers vallen. In dat laatste geval zul je alle sympathie bij de lokale bevolking verliezen.

HIGH COMMAND

De latere gameplay, de Warfare mode, neemt de oorlogsvoering nog een stap verder.
Je begint met het neerzetten van een simpele commandotent, laat een vliegveld innemen zodat je luchtsupport kunt aanvragen en ga zo maar door. Later kun je een eigen oorlogsmachine op poten zetten, enigszins vergelijkbaar als bij een RTS maar dan op volledige schaal. Door High Command aan te klikken, komen alle aanwezige voertuigen en squads als blauwe icoontjes in beeld en kun je waypoints bepalen en opdrachten uitzetten. Met één druk op de knop, zit je weer in je gewenste squad en ben je weer aan het knallen: hoe vet is dat?

OVERROMPELENDE VERRASSING

ArmA II is uiteindelijk, schat ik in, nog iets meer hardcore dan Dragon Rising wordt. Hoewel ik daarvoor puur afga op wat mij handsoff getoond is en wat ik van JJ heb gehoord.
Ik ga er nog steeds vanuit dat Dragon Rising gruwelijk wordt. Codemasters is het aan de franchise, aan de achterban en aan zichzelf verplicht met niets minder dan iets spectaculairs te komen.
Heb je geen zin om daar op te wachten, dan kun je nu al helemaal los gaan met ArmA II. En die game biedt absoluut een gigantische, overrompelende oorlogservaring voor de serieuze combatsim speler.
En dat deze natte droom voor tactische shooter- en oorlogsimliefhebbers zomaar in juni te beleven valt, mag een zeer aangename verrassing genoemd worden!



CONCLUSIE

ArmA II is de game die ArmA had moeten zijn, en tegelijkertijd een ode aan de game waar het allemaal mee begon: Operation Flashpoint.


JAN

SCORE 88

Ik heb genoten en ga nog wel weken langer genieten van dit oorlogsspektakel. De multiplayer en editor maken de game sowieso zeer lang speelbaar.

ARMA II (ARMED ASSAULT II)
PC
BOHEMIA INTERACTIVE / 505 GAMES
1 - 50 SPELERS
OUT NOW

16+



KLONOA

Tegenwoordig probeert bijna niemand meer guitige spelfiguurtjes te maken, maar dat was vroeger wel anders. In de jaren tachtig en negentig, kreeg je als gamer het ene na het andere guitige spelfiguurtje om de oren. Jurjen kan het zich nog goed herinneren.

Gex de Gecko, Bubsy de Bobcat, Wompy de Wanker, het ging maar door, de een nog guitiger dan de ander.
Godzijdank bevinden al die misselijke mormels zich ondertussen al jaren daar waar guitige spelfiguren naartoe gaan als ze door het publiek zijn uitgekotst, want hun games waren dus écht om misselijk van te worden.
De enige uitzondering was Klonoa.

Nou ja, misschien niet de enige, maar wel de enige die me zo te binnenschiet. En de enige van wiens debuut op de PSX een prachtige remake voor de Wii is gemaakt.

DRIEHONDERD GENIETMOMENTEN

Ah, Klonoa, ik weet niet wat je precies bent (een kat? Een konijn?), maar je bent fantastisch.


Ik kwam laatst bij een chique kledingzaak die Waterman heette. Kon ik het niet laten, en zei ik tegen die eigenaar: "doe mij maar een nat pak".

Dat foefje waarbij je jezelf omhoog trekt door een gegrepen vijand omlaag te trekken, het is zo leuk om te doen. En natuurlijk zitten de omgevingen vol kundig geïntegreerde puzzeltjes die je met dat foefje moet overwinnen. Of met andere foefjes, zoals het smijten met vijanden naar de voorgrond of achtergrond.
De puzzelrijke gameplay maakt dat je vrij langzaam en bedeesd door de levels gaat, maar dat is niet erg. Dat je de game desondanks in een uur of vijf hebt uitgespeeld, is ook niet erg, want je zult van elke minuut genieten.
Dus dat zijn dan toch weer driehonderd genietmomenten. En dat voor dertig euro!

BESTE VERSIE

Nee, dit is geen haastige port of zo. Er is duidelijk heel veel tijd en liefde in deze remake gestoken, de hele game is vanaf de grond opnieuw opgebouwd, en nergens zie je iets wat ouderwets of achterhaald overkomt.
Dat ligt natuurlijk ook aan de briljante levelontwerpen en kundige, gedoseerde gameplay van het origineel, die nauwelijks door de tand des tijds zijn aangetast.
Dit is absoluut de beste versie van een heerlijke klassieker die je als gepassioneerd gamer gewoon in je kast wilt hebben staan, misschien wel ergens tussen je exemplaren van Ico, God of War, Bubble Bobble en Super Mario 64.

CONCLUSIE

Misschien was Klonoa als poppetje wel te onduidelijk en onguitig om de doorbraak naar het grote publiek te maken, maar aan de kwaliteit van zijn tijdloos sterke debuut heeft dat absoluut niet gelegen. De remake op de Wii speelt net zo heerlijk als het origineel, maar ziet er ook echt modern en fantastisch uit, zelfs, of misschien wel vooral, op zo'n joekel van een LCD of Plasma-tv.


JURJEN

SCORE 85

Uitgespeeld in vijf uur. Maar dan kun je nog allemaal extra dingetjes gaan zoeken, en de game is sowieso leuk genoeg om een paar keer opnieuw te spelen.

KLONOA
Wii
NAMCO-BANDAI
1 SPELER
OUT NOW
7+



XBOX 360 / WII / PS3 / PS2 / PC / PSP / DS
GESPEELD OP: XBOX 360

X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

Wouter heeft zich in een weekendje door de game X-Men Origins: Wolverine heengeklauwd, en hij heeft goed nieuws: er zijn wel eens superhelden crappier gedigitaliseerd!

Om de inventieve puzzels en goed verzonnen bossfights hoef je Wolverine niet te spelen. De puzzels hebben zelfs mijn hersentjes niet kunnen kraken en de eindbazen (op Gambit na) zijn bijna allemaal met dezelfde, weinig spectaculaire, tactiek uit te schakelen.
Het sterkste gedeelte van de game is simpelweg het knokken. Je kunt je vijanden, waarvan er uiteindelijk toch wel een redelijk aantal verschillende soorten blijken te zijn, op bizar veel gruwelijke manier afmaken en daar worden zwembaden aan bloed bij verspild. Spiesen, doormidden hakken, onthoofden, pletten, de rug breken, van afgronden smijten, met hun eigen wapens door het hoofd schieten; het is allemaal heerlijk bevredigend en soms bijzonder spectaculair.
Op het moment dat je zelf onder de indruk raakt van hoe stoer je een groot aantal vijanden zonder dood te gaan op allerlei verschillende manieren hebt weten te elimineren, gaat er een lichtje branden: dit vechtsysteem rocks!!


Eigenlijk komt al die boosheid bij Wolverine voort uit een jeugdtrauma. Nadat hij als klein manneke ooit een opblaasbaar zwembad van een vriendje had lek gestoken na een iets te enthousiaste duik, mocht hij nooit meer meedoen aan gezamenlijke zwempartijtjes.

KNOCKIN' ON RAVENS DOOR

Tot zover hebben we dus een eenvoudige game met een vet vechtsysteem. Gooi daar helaas ook nog maar buggy en 'ruw aan de randjes' bij. Ik had namelijk regelmatig last van lelijke slowdown, poppekes die op onzichtbare dingen gingen staan, moves die op vijanden werden losgelaten die op vijf meter afstand stonden en meer van zulke technische missers.
Weer een typisch geval van een gehaast afgemaakte game omdat er een filmstudio op de deur stond te kloppen: "Hey, schiet eens op met die shit!!!" Zonde...
Maar soms moet je de fun factor gewoon zwaarder rekenen dan de technische factor, want ik heb me eigenlijk nauwelijks geërgerd tijdens het spelen, ondanks de soms belachelijke dingen die er gebeurden. Een checkpoint is namelijk nooit ver weg en spelduurrekkende dingen als backtracken en sleutels zoeken, zijn er niet.

CONCLUSIE

[illegible]


WOUTER

SCORE 79

Als je op je gemak speelt en je probeert alles uit wat Wolverine in z'n mars heeft, dan is de Normal mode in iets minder dan tien uur uit te spelen. Maar ik ben al aan de daarna vrijgespeelde Hard mode begonnen.

X-MEN ORIGINS: WOLVERINE
XBOX 360 / Wii / PS3 / PS2 / PC / PSP / DS
RAVEN / ACTIVISION
1 SPELER
OUT NOW
18+



TERMINATOR SALVATION

Je neemt de licentie van een nieuwe blockbuster film, plakt deze op de gameplay van een gevestigde shooter, en je hebt een topper in handen. Althans, dat dachten ze bij ontwikkelaar GRIN.

Na Wanted: Weapons of Fate en Bionic Commando verschijnt met Terminator Salvation alweer een nieuwe game uit de handen van GRIN.
Ik ken GRIN pas sinds Bionic Commando: Rearmed voor Xbox Live en PSN, maar kennelijk gaan de zaken goed. De 2D remake van de klassieke Bionic Commando game was dan ook erg geslaagd, maar Wanted en de gloednieuwe 3D Bionic Commando game wisten helaas geen sterrenstatus te behalen.

KAPOT

Toegegeven, de moderne reïncarnatie van Bionic Commando was een lastige klus. Rondslingeren met veel grijppunten kent talloze technische valkuilen. De opzet van Terminator Salvation is dan ook minder ambitieus. Denk aan Gears of War en euh... verder niets eigenlijk. Denk gewoon aan Gears of War.
Spelend als John Connor dien je vanuit een third-person view de Cyborgs kapot te knallen, af en toe commando's geven aan NPC's, en moet je gebruik maken van de verwoeste omgevingen om te schuilen. We hebben immers te maken met de postnucleaire wereld geschapen door Skynet, het netwerk van kunstmatige intelligentie dat na te zijn geactiveerd, uit zichzelf heeft besloten de mensheid te vernietigen.
Dit betekent veelvuldige vuurgevechten in verwoeste straten en gebouwen met de vliegende en wandelende moordlustige machines bekend uit de films.



KABBELEN

Het schort eigenlijk aan niets concreets wat betreft de gameplay. Hoogstens dat er technisch wat ongepolijste gebieden zijn, zeker in vergelijking met inspiratiebron Gears of War.
Grafisch is Salvation minder indrukwekkend en het leveldesign is niet echt inspirerend. Wat de game echter het meest aangerekend kan worden, is het feit dat de actie redelijk vlak is en het grote spektakel uitblijft. De game kabbelt rustig voort, en de momenten dat je op het puntje van de bank zit, zijn dun gezaaid.
Het is jammer voor ontwikkelaar GRIN dat Gears of War al precies heeft laten zien hoe je een soortgelijke third-person shooter van het scherm af kan laten spetteren, want de nieuwe Terminator game steekt toch wel wat magertjes af ten opzichte van zijn inspiratiebron.

CONCLUSIE

Er zijn slechtere manieren om het avontuur van een film na te spelen, maar een goede opbouw en spektakel zijn in Terminator Salvation in geen velden of wegen te bekennen.


STEVEN

SCORE **58**

Met een beetje skills ben je in vijf uurtjes door deze middelmatigheid heen geknald, en dat is beschamend kort.

TERMINATOR SALVATION
XBOX 360 / PS3 / PC
GRIN ENTERTAINMENT / WARNER BROS.
1 - 2 SPELERS CO-OP
OUT NOW
16+



MARBLES! BALANCE CHALLENGE

Wanneer je de PU al een tijdje leest, weet je dat Jurjen een enorme liefhebber is van Monkey Ball en andere spellen waarin je met ballen moet rollen. Hij keek dus al een tijdje uit naar Marbles! Balance Challenge, het vervolg op de vroege Wii-game Kororinpa.

Oeioeioei, mijn eerste indruk van deze nieuwe ballenroller was bepaald niet best. Want de knikker rolde niet zo lekker.
Ik probeerde voor de zekerheid ook nog even de poezenbal en de pandabal, maar die rolden al net zo traag... alsof er stroop aan zat. Ik moest de Wii-afstandsbediening telkens net wat verder kantelen dan mijn intuïtie mij opdroeg, pas dan kreeg de bal een lekker vaartje.
Na op die manier dan toch maar een paar leveltjes voltooid te hebben, legde ik de Wii-afstandsbediening op tafel en keek ik naar het scherm. Zo bleef ik zeker twintig seconden zitten. Want wat moest ik met een ballenrolspel waarin de ballen niet zo lekker rolden?



Raadseltje: De wielrenner is een evenwichtig persoon.
Balance Armstrong.

STROPERIGE POEZENBAL

Het kwam na die twintig seconden op zeer dwingende wijze binnen: verder rollen, natuurlijk. Er zijn ook mensen die voor hun beroep brandende huizen moeten binnengaan, of aan een helikopter moeten hangen. Zou ik me bij de uitoefening van mijn werk dan laten tegenhouden door een stroperig rollende poezenbal? Ik moest sterk zijn, niet opgeven.
Hup, daar ging de bal alweer. Nog steeds wat stroperig, maar dat maakte mij niet meer uit. Dan kantelen we die afstandsbediening maar een stukje verder. Onverschrokken voltooide ik level na level. En je voelt 'm al aankomen, al snel begon ik er lol in te krijgen.

TOEGEVOEGDE WAARDE

Allereerst ligt dat aan mijn persoonlijke wansmaak. Want ik vind het heerlijk om, als een echte casual, lekker met mijn voetjes op een poefje met een balletje door labyrintjes te rollen.
Maar mijn speelplezier had zeker ook te maken met de fraaie en doordachte levelontwerpen. En met de toegevoegde waarde van de extra's, zoals de uitgebreide en toegankelijke mogelijkheden om zelf levels te maken, multiplayervarianten die verrassend veel fun opleveren en de ondersteuning van het Wii Balance Board (helaas niet in alle levels).
Een uurtje na de teleurstellende start was ik al om, en nu ik de laatste, loeimoeilijke levels heb bereikt, durf ik me zelfs een beetje een fan van deze game te noemen.
De bal kan raar rollen.

CONCLUSIE

Echt nieuw en origineel is het allemaal allang niet meer, maar dit is ook zeker niet het commerciële prul waar het misschien op lijkt. Net als Wii Sports en Boom Blox is dit zo'n zeldzame casual-game die echt goed in elkaar steekt. Houd je van het genre of wil je het wel eens proberen, dan is dit een aanrader.


JURJEN

SCORE **75**

Vergis je niet, hier ben je zo vijftien uur mee zoet!

MARBLES! BALANCE CHALLENGE
Wii
HUDSON / KONAMI
1 - 4 SPELERS
OUT NOW
3+



PU-LEZERS HEBBEN DIKKE MOBIELTJES

Een tijdje geleden vroegen we jullie om aan te geven welke telefoontjes jullie zoal gebruiken, en zoals we al verwacht hadden: vrijwel alle PU-lezers hebben een betere telefoon dan Ed en Wouter bij elkaar. Deze twee gasten bellen met telefoons uit het Stenen Tijdperk vergeleken met de state of the art mobieltjes die het merendeel van jullie in bezit heeft.
We zagen verschillende telefoontjes langskomen, waaronder natuurlijk de door ons zo geliefde iPhone, maar ook vette Sony Ericssons, Nokia's en zelfs LG's passeerden de revue.
Ons kleine onderzoekje maakt één ding duidelijk: de gemiddelde PU-lezer is helemaal bij de tijd en in staat om ons op hun mobieltjes te volgen via Twitter, PU.nl of middels RSS feeds.
En aangezien de iPhone bij jullie zo goed vertegenwoordigd is, zitten we er serieus over na te denken om een app te ontwikkelen. Mochten jullie nog tips hebben voor deze app dan horen we dat natuurlijk graag.
Maar goed, we hadden dus een prijs beloofd die we zouden verloten onder de "Ik Bel" inzenders. Dat we daarbij volkomen willekeurig te werk zijn gegaan, mag blijken uit het feit dat de winnaar zijn Nokia 5800 Xpress Music een iPhone killer noemt. Totale onzin natuurlijk, maar desondanks gaat die supertoffe Warcraft figurine naar Bob Tekelenburg. Gefeliciteerd. De prijs is naar je onderweg!


De "vette" mobieltjes van Ed en Wouter.


Enkele populaire mobieltjes onder de PU-lezers.



Hé, is dat niet John McEnroe? Maar waarom zit er een stippellijntje om hem heen? Nou, het is de bedoeling dat je het figuurtje (netjes) uitknipt en er vervolgens een grappige foto van maakt met je mobieltje. Hou daarbij het uitgeknipte figuurtje tussen de telefoon en het te fotograferen slachtoffer/object en druk af!
Stuur je foto naar:
redactie@powerunlimited.nl
o.v.v. Maffe Mugshot.


De winnaar van vorige maand is Ronald van der Kooi. Hij wint een vette goodie.

GAMES

PEGGLE

APPSTORE

Waarschijnlijk kent iedereen Peggle wel. Dat spelletje waarbij je met een kanon een bal op andere balletjes afschiet met het doel ze te laten verdwijnen. Niet? Oké, een korte uitleg dan.
In Peggle krijg je tien ballen die je af kunt vuren op een soort van doolhof van kleine balletjes en obstakels. Raak je die balletjes dan zullen ze verdwijnen, doe je het goed dan kun je een soort van kettingreactie tot stand brengen waarbij de score natuurlijk huizenhoog oploopt. De bolletjes en andere obstakels verschillen van kleur, wat zich weer vertaalt in de punten die je kunt behalen.
Mocht je de laatste oranje gekleurde hindernis wegwerken dan vertraagt de game, zoemt de camera in op de bal en vervolgens krijg je de zogenaamde Fever mode! En dat, dames en heren, levert keiveel punten op.
Hoe dan ook, op de iPhone is Peggle even verslavend als altijd. En absoluut je centen waard!

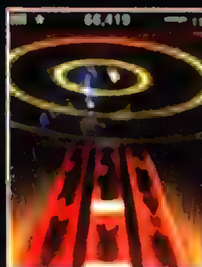


SCORE: 9

TAP TAP REVENGE COLDPLAY

APPSTORE

Natuurlijk houden we bij de PU meer van het ruigere werk, maar dit Tap Tap Revenge konden we niet negeren. Oké het mag dan wel Coldplay zijn en niet Tap Tap Revenge Lamb of God ofzo, maar je kunt niet alles hebben.
Voor de onwetenden: Tap Tap is, zeg maar, de Guitar Hero/Rock Band van de iPhone.
Deze Coldplay editie is erg leuk. Je speelt bekende nummers van de band terwijl je op de maat met je vingers op het scherm mee tikt.
Op de achtergrond van het speelveld zie je dan af en toe wat bandleden verschijnen. En doe je het goed dan krijg je vanzelfsprekend dikke vette scores.
Kunnen we je aanraden om voor deze Tap Tap geld neer te leggen? Ja, maar dan moet je wel een echte liefhebber van Coldplay zijn, immers, Tap Tap Revenge 2 is gewoon gratis te downloaden.





SCORE: 7

DOWNLOADABLE GAMES

Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).

TRASH PANIC

PLAYSTATION STORE

Rare jongens die Japanners. Stel je Tetris voor waarbij de vreemd gevormde blokken zijn vervangen door violen, glijbanen en zelfs complete vrachtwagens. In Trash Panic is het echter niet de bedoeling om een rijtje onderin te maken, maar je moet het afval zo slim mogelijk afbreken en in de vuilnisbak proppen.
En dat is best lastig, zo kunnen we jullie vertellen. Je moet met veel zaken rekening houden: waar leg je iets neer, wat laat je er op vallen en ga zo maar door. Het is puzzelen geblazen zoals je dat nog zelden eerder hebt gedaan. Gelukkig krijg je wel wat hulpmiddelen zoals vuur, explosieven en schimmels om je afval mee af te breken. O, en dan hebben we het nog niet eens over de eindbazen gehad.
Het is een vreemd rommeltje, deze game, maar wel een heel leuk rommeltje.





€ 4,99 SPELERS 1 - 2 SCORE



FAT PRINCESS

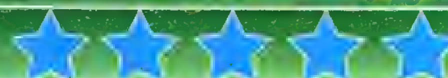
PLAYSTATION STORE

Eindelijk konden we aan de slag met Fat Princess, een spelletje dat we kunnen omschrijven als een waar online fragfest.
Twee teams staan tegenover elkaar of, om preciezer te zijn, wonen naast elkaar. Doel is om de gekidnapte prinses uit de kerker van de tegenstander te bevrijden. Probleem is alleen dat het kasteel van de tegenstanders behoorlijk beveiligd is en dat de prinses bewust vetgemest wordt om haar "transport" moeilijker te maken.
FP is geen straightforward deathmatch. Je zult je troepen moeten upgraden en moeten houthakken voor upgrades. Ook zul je je jouw eigen prinses vet moeten mesten, de aanval moeten zoeken en ook nog eens rekening dienen te houden met je verdediging. Dit is echt vette shit ouwe, om effe in de sfeer te blijven!





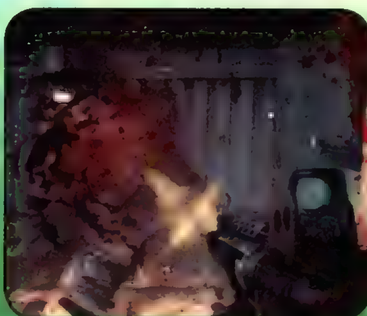
€ NNB SPELERS 1 - 32 SCORE



STEEL AND TITANIUM

PLAYSTATION STORE

Hollands trots Killzone 2 heeft er wat mooie downloadable content bij gekregen.
Het betreft twee maps waarvan je in eerste instantie niet zou denken dat het echte multiplayer maps zijn. Want wie denkt er bij een multiplayer deathmatch game nou in godsnaam aan een map die zich in z'n geheel afspeelt in en op een trein? Herstel, een voortrazende trein.
Hoe dan ook, de maps zijn in alle opzichten bijzonder geslaagd, niet alleen qua design maar ook wat betreft de balans is het precies wat het zou moeten zijn.
Oké, natuurlijk zul je van die gasten tegenkomen die met rocketlaunchers op je gaan knallen als je in een smal gangetje loopt. Maar toch, de overall feel maakt deze mappack verplichte kost voor iedere Killzone 2 liefhebber.





€ 5,99 SPELERS NVT SCORE



PAPER PLANES

DSI WARE / DSI

Dit spelletje kost twee euro. Voor twee euro kun je niet veel verwachten, en dat krijg je dan ook niet. Je krijgt een microspelletje uit een ouwe WarioWare-game, maar dan dusdanig uitgebreid dat je het een minispelletje zou kunnen noemen.
Wat is in dit minispelletje de bedoeling? Je moet een papieren vliegtuigje besturen op zijn weg naar beneden door hindernisbanen die bestaan uit stilstaande en bewegende blokken. In het speltype Endless moet je dit zo lang mogelijk volhouden zonder te botsen, in Time Trial moet je zo snel mogelijk het einde halen van een stuk of tien levels.
Je kunt ook met twee spelers tegelijk gaan racen op dezelfde DSi, de ene speler op het bovenste, de andere op het onderste scherm.
Geinig om te doen, maar zelfs voor twee euro is dit geen hoogvlieger.





200 DSI POINTS SPELERS 1 - 2 SCORE ★★

BIT.TRIP BEAT

WiiWARE / Wii

De oudere PU-redacteuren weten het nog goed; in den beginne was er niets, en toen was er Pong, de eerste videogame die de Nederlandse huiskamers bereikte. Je hebt het vast wel eens gezien, een zwart scherm waarin je een wit balletje moest kaatsen met een wit streepje.
In Bit.Trip Beat moet je hetzelfde doen, al is er nu wat kleur en muziek toegevoegd. De Beat van de muziek pruttelt automatisch voort, de melodie voeg je toe door allerlei balletjes, de 'Bits', terug te kaatsen. Die Bits vliegen eerst nog gewoon rechtdoor, maar volgen al snel de vreemdste patronen. Ze stoppen, buigen af en vliegen terug. Dus is het een hele kunst die dingen allemaal terug te kaatsen zonder er eentje te missen, een vereiste voor de werkelijk hoge scores.
Het werkt tranceverwekkend en na enige oefening ook behoorlijk verslavend.





600 Wii POINTS SPELERS 1 - 2 SCORE ★★★

SWORDS & SOLDIERS

WiiWARE / Wii

Een zijwaarts scrollende 2D-real-time-strategy-game. Dat klinkt als een slecht idee, maar het is onze jongens van Ronimo (Nederlandse studio die is opgericht door de bedenkers van de Blob) gelukt er iets heel moois van te maken.
Je bestuurt eigenlijk niets zelf, maar richt en klikt met de afstandsbediening op de icoontjes boven in beeld om, bijvoorbeeld, goudgravende vikingdames in beweging te brengen. Met het goud koop je verschillende vechtpoppetjes die na aanschaf niets anders doen dan blind vooruit lopen om de eerste de beste tegenstander in de pan te hakken.
Deze wel erg platte benadering voert desondanks tot een alleszins interessante en verkwikkende game die in elk level wel weer iets nieuws biedt om de ervaring leuk, fris en uitdagend te houden.





1000 Wii POINTS SPELERS 1 - 2 SCORE ★★★★★

ADVENTURE ISLAND: THE BEGINNING

WiiWARE / Wii

Master Higgins is terug! Wie zeg je? Ja, zo bekend was die Mario-kloon nou ook weer niet, vijftien jaar geleden. Van ons hoefde-ie ook niet per se terug te komen, al konden we zijn arcady platformavonturen destijds best waarderen.
Maar goed, hij is dus terug, en zijn game heeft een fris en fruitig nieuw uiterlijk gekregen. De actie is wat makkelijker gemaakt, doordat je nu niet meteen bij een enkele botsing doodgaat, en je krachtige power-ups en extra moves kunt kopen om de lastigste sprongen en hindernissen achteloos achter je te laten.
Het is allemaal leuk om te doen, maar het origineel was al niet zo bijzonder, en deze remake komt wat gemakzuchtig en liefdeloos over.
Aardig tussendoortje, maar je kunt beter twee tientjes bijleggen om de op alle fronten veel betere Wii-make van Klonoa in huis te halen.





1000 Wii POINTS SPELERS 1 - 2 (OM BEURTEN) SCORE ★★

COLOFON

POWER UNLIMITED
HUB uitgevers

HOOFDREDACTEUR Niels Roodenburg
ADJUNCT HOOFDREDACTEUR Jeroen Roding
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Steven Saunders, Wouter Brugge, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Daniël Hendrikse, Veronique de Groot
UITGEVER Martin Smelt
DIRECTIE Wouter Hendrikse, Richard Mul, Hans Nusselder, Johan van Dijk
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
Bob Bottelier, b.bottelier@hub.nl, tel. 023 752 39 31
ACCOUNT MANAGER Karel Broshuis
COMMERCIEEL MANAGER Danny Francken
ABONNEMENTENADMINISTRATIE Ingrid van der Aar, Tanja Ekel
DRUK Roto Smeets Utrecht

Abonnementen
Abonneren kan via de website www. pu .nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar en kost voor één jaar € 41,40. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt.
Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via de website. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via www.hubstore.nl (service). Schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3389, 2001 DJ Haarlem, of faxen: 023 - 5451843.
Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel. nr 023 - 5364401.

ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

★ Inafune, de man achter Dead Rising 2, is echt de whimp van de maand omdat ie niet naar LA durft vanwege de Mexicaanse griep. Je hebt nog meer kans om zonder diarree weg te lopen bij Taco Bell dan die griep in de VS te scoren.
★ We weten het niet, maar boothbabes met mondkapjes zijn toch iets minder sexy.
★ Klonoa is een leuke game hoor, maar het klinkt als een geslachtsziekte waar geen mondkapje tegen helpt.
★ Six Days of Fallujah is dus de eerste game waarin het aantal dagen in de titel van het spel bijna langer is dan het aantal dagen dat het spel zelf in productie is geweest. We wachten op de redactie nog steeds op het videobericht van Osama Bin Laden die het succes van het cancellen van de game claimt. PU.nl is er in ieder geval helemaal klaar voor.
★ Blijft toch altijd bizar: dat je als developer jaren vol bloed, zweet en tranen steekt in het creëren van fraaie omgevingen vol gebouwen... die de gamer dan in één minuut helemaal aan gort slaat en schiet.
★ Dat we ooit nog zouden zeggen dat het internet te traag is als het op nieuws aankomt. De zoete wraak van het printmedium! Twitter is de nieuwe koning.

TO DO LIST

- ZO HARD WERKEN AAN THE DAILY GAMER KRANT DAT WE DE JETLAG NIET EENS MERKEN. WIE WEET IS DAT GEWOON HET IDEALE MEDICIJN.
- KEIHARD FITNESSEN OM AL HET AMERIKAANSE VET ER WEER AF TE KRIJGEN. AAN DE SIZE VAN DE HAMBURGERS WAS DE KREDIETCRISIS IN IEDER GEVAL NIET AF TE ZIEN.
- PIEKEREN WELKE GAME WE WEL EN WELKE NIET GROOT IN HET E3 VERSLAG ZETTEN. ELK JAAR IS DAT WEER EEN HEL, WANT JE WORDT IN LA ECHT OVERSPOELD MET GAMES. EN VELE DAARVAN ZIJN ECHT DE MOEITE WAARD OM TE BESPREKEN. EN OM NU KOP OF MUNT TE GAAN GOOIEN... DAT IS NIET BEPAALD JOURNALISTIEK VERANTWOORD.
- OVERLORD II SPELEN. NA KILLZONE 2 WEER EEN VADERLANDSE PAREL EN EINDELIJK WEER EEN GOEDE REDEN OM EENS GOED DE KLOOTZAK UIT TE HANGEN IN EEN SPEL.
- DE ZON GAAT WEER SCHIJNEN. DE HOOGSTE TIJD OM DE GAMER-LIJKKLEUR VAN HET GELAAT TE HALEN EN NAAR BUITEN TE GAAN MET DE HANDHELD. PLUS EEN HANDDOEK OM DE ZON UIT JE SCHERM TE HOUDEN.
- ONS OPMAKEN VOOR EEN KIEZELHARDE RACEWINTER MET NEED FOR SPEED SHIFT, FORZA 3, GRAN TURISMO 5, BLUR (ZIE SCREEN), FORMULE 1 OP Wii EN PSP EN DIRT 2.
JJ KAN ER NU AL NIET VAN SLAPEN.

ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL

Ed komt elke maand heel wat grappige taalfouten tegen in de artikelen van de PU-redacteuren, en heeft er weer een paar voor jullie verzameld. Voor de duidelijkheid heeft onze eindbaas er tussen haakjes achter gezet wat volgens hem bedoeld werd.

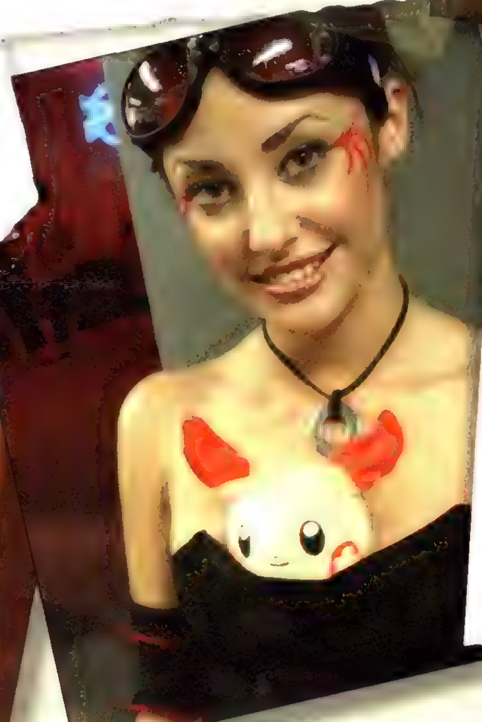
De makers gaan niet over een dag ijs (nacht)
Waarbij je vele aanvalsgolven dient af te blazen (slaan)
Als deze game drie jaar geleden was uitgekomen, had het misschien een paar zieltjes kunnen verkopen (winnen)
Steek onder de riem (steek onder water, klap onder de gordel, hart onder de riem?)
Een juicy verhaal over de opgang en neergang van 3D realms (opkomst en ondergang)



STEVEN'S SELFMADE STICK

In de special over selfmade joysticks sneeuwde ie eigenlijk een beetje onder: de door Steven helemaal zelf gefabriceerde joystick. Z'n kersenhouten case met klassieke Japanse prent verdient het in onze ogen absoluut om nóg een keer maar dan wat groter te worden afgebeeld. Bij deze...





UITGEBREID VERSLAG E3 2009

Volgende maand lees je alles over onze belevenissen in Los Angeles (in een ouderwets vette Daily Gamer) plus een uitgebreide E3 special in de "gewone" PU waarin we ingaan op alle games die we hebben kunnen zien en spelen.
Na twee jaar is de tofste gameshow ter wereld in ere hersteld en zoals je van ons mag verwachten, zullen ook de boothbabes weer als vanouds uitgebreid gechecked worden. En als ze er allemaal zo uitzien als dit lekkertje dat we in 2005 ontmoetten, moeten we Maarten maar weer een halsband omdoen.

WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

10% Plannen voor The Daily Gamer bedenken!

12% Kaarsjes branden bij het altaar van Duke Nukem.

9% Spaargeld apart leggen voor de shitload aan toppers met Kerst.

11% Wouter uitleggen dat Let's Tap geen barsimulatie is.

7% Redactievetes netjes oplossen in UFC 2009. Werkt perfect. En wie nokkie gaat, moet ook nog eens koffie halen.

8% Concluderen dat de komst van Obama geen verschil teweeg heeft gebracht in de kwaliteit van de computergames.

14% Allemaal weer voor Federer kiezen in Virtua Tennis. Opportunisten als we zijn.

12% Prototype met InFamous vergelijken, alhoewel de publishers dat niet graag willen. Maar het is toch echt een Golden Delicious met een Goudreinet vergelijken.

7% Benieuwd zijn of Steven, als straks Tekken 6 uitkomt, van zijn Street Fighter-verslaving loskomt.

10% Resistance Retribution en Patapon 2 uitspelen in het vliegtuig naar LA. Met het geluid uit...

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- ALLES WIJST OP EEN HELE VETTE E3 DIT JAAR! JJ, JAN, MAARTEN, JURJEN, STEVEN... JULLIE MOGEN HELEMAAL LOS GAAN.
- EN DAN HEBBEN WE HET NIET ALLEEN OVER DE GAMES, NATUURLIJK.
- WE REKENEN TOCH MINSTENS OP ÉÉN ARRESTATIE, EEN PAAR NACHTELIJKE VERBODEN ZWEMPARTIJEN, NAAKTLOPERIJ IN DE HOTELS EN NOG WAT VAN DIE GEBRUIKELIJKE GÊNANTE VOORVALLEN.
- JEROEN, ZET JE COWBOYHOED MAAR WEER OP EN ZADEL JE PAARD. YIHAAAH!
- STEVEN, JIJ BENT VAST ROMANTISCH GENOEG OM ZIN TE HEBBEN IN EEN OCEAAN VAN STERREN.
- HÈ, HÈ. EINDELIJK, DE Wii MOTION PLUS IS UIT EN WAT EEN VERSCHIL!
- IEMAND ZIN IN NOG EEN POTJE Wii SPORTS?
- JJ, WIL JE WEER MET IEMAND OP DE VUIST?
- O JA, EN WE DOEN IETS MET DE E3, OF HADDEN WE DAT AL VERTELD?

- ALLES ONDER VOORBEHOUD -

PU 188 LIGT 18 JULI IN DE WINKELS

"LEUKSTE" NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

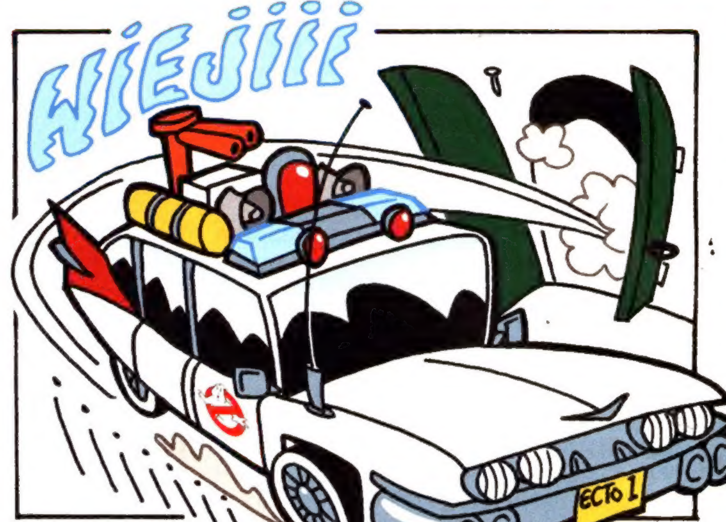
Sommige tennissers zullen er niet blij mee zijn dat hun gezichten in Virtua Tennis realistischer dan ooit worden afgebeeld...

SCHIJT-GAME VAN DE MAAND

Echt waardeloze games kwamen we niet tegen deze maand, wel tegenvallers. Een daarvan was Terminator Salvation, waarover Steven zei: "een goede opbouw en spektakel zijn in geen velden of wegen te bekennen." Oké, misschien is Salvation geen enorme schijtgame, maar een terminaal drolletje durven we 'm best te noemen.


HALLO? GHOSTBUSTERS?
SPOOOK!!!
P.U.


FELLAS! WE'VE GOT ONE!


WIEJIII
ECTO 1

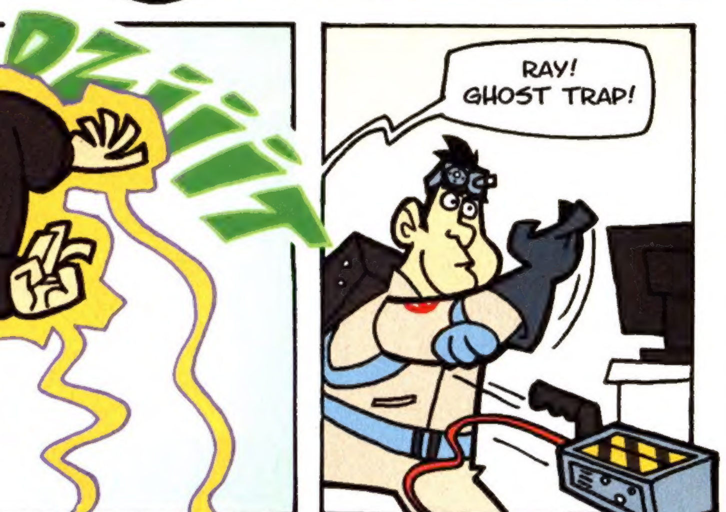

GEEN PANIEK! WE ZIJN ER!


GELUKKIG! HIJ ZIT...


RELAX MENEERTJE EN LAAT ALLES AAN DE EXPERTS OVER!
HEBBES!
STANTZ


MIJN GOD, DEZE IS BIJZONDER NASTY!
HM WA?


OK GUYS! ZAP HIM!!
DZIIIIT


RAY! GHOST TRAP!




GEREGELD!
JA MAAR ...
EN DEZE IS VOOR JOU.
FIJNE DAG!
FACTUUR
VET VEEL €


ZO! OPGERRUIMD STAAT NETJES!
WAT JIJ!